大众软件

11 上

1999 21

半月刊
(总第62期)

■ 专题综述

新世纪个人电脑安全需要什么?

■ 实用软件

离线浏览器大放送

■ 硬件评析

从 VOODOO1 到 VOODOO5

■ 网络时代

腾挪手筋——下载新概念

■ 专题企划

访法国卡里斯多公司

■ 游戏赏析

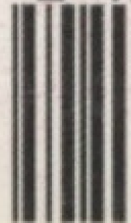
命运战士

■ 攻略指引

龙女——火焰之令

ISSN 1007-0060







www.popsoft.com.cn

编辑部报告

明年杂志即将扩版，《大众软件CD手册》在上月已率先扩版，近日内即将推出（包括日前上市）的游戏相关产品有：《异尘余生Ⅱ完全攻略》、《博德之门完全攻略》、《大航海时代Ⅳ完全攻略》、《攻略手札2》、《特勤机甲队专集》、《心跳回忆纪念画册》……hmmm……明年的增刊也将列入议程了。这许多工作真让人手忙脚乱，更何况还有一个每日更新四次的资料密集型网站，所以，我们又开始招兵买马啦，各位游戏同仁电脑高手，若有兴趣加盟本社共展宏图，速速将你的个人简历以及相关足以证明你能力的资料mail到editor@popsoft.com.cn。

我们征募下列人才：文字编辑，熟悉电脑软硬件，优秀的文字表达能力，对电脑软硬件（或游戏）情有独衷；硬件测试工程师，精通电脑硬件，能独立组装测试电脑，文字表达能力强；网站管理员，能够熟练维护基于Windows NT的局域网及因特网站，对硬件具有较深入的了解和动手能力，熟练使用各种网络工具软件；网站编辑，熟练使用Frontpage及其它网页制作软件，一年以上网站维护经验，具有一定的中文写作能力，熟练使用图形处理软件，具有较好的美工基础；产品策划人员，能熟练使用电脑，具有电脑相关产品策划经验，能够独立完成产品宣传设计，具有一定文字水平和广告知识 翻译，英语六级以上，具有一定的中文写作能力，熟练使用因特网，有软件文档翻译经验者优先。以上人员均需有独立工作能力，具备敬业精神，英文6级以上或有相关从业经验者优先录用；广告人员，熟悉计算机软硬件及相关印刷知识，有较强的社交能力，有广告业务经验者优先。

本月CD附送的《特勤机甲队Ⅱ高级版》在上月早有预告，因本刊每月发行的《大众软件CD》均按订量印制，少有库存也很少有加印机会，所以欲购买的读者一定要提前去书摊预定，先到先得，晚去可就没了。12月的《大众软件CD》另有惊人动作，为报答读者一年来的厚爱，特送出世纪末大礼，《心跳回忆》系列中又一力作《心跳回忆——表白你的心》将随12月号《大众软件CD》热烈奉送，这款游戏为街机移植版，玩家要在和女孩们约会时回答各种问题，并通过心跳感应器数值增加女孩的心跳值。游戏收录了街机版的509张卡片和《表白你的心SEAL PLUS》街机版中新加入的67张卡片，共收录多达576张的卡片资料！这几天正在做中文简体化工作，提醒心跳迷们一定要去提前预定，以免失之交臂。

对于北京的订阅读者来说，有一个额外的好消息，明年本刊在北京市的订阅工作交由小红帽报刊发行公司代理，读者在小红帽的订阅点即可订阅2000年全年《大众软件》。

11 上





1999.21
(总第62期)

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:关家麟
副 社 长:刘贯和(常务)　林菁　高庆生
主　　编:高庆生
副 主 编:袁聿纲
法律顾问:陆智敏
编 辑 部:袁聿纲(主任)　常胜(副主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　汪澎　王刚
王晨　郭新宇　董汉涛　龚磊　董超
校　　对:郑佛水　杨卫兰
本期责编:王晨
广 告 部:李诚(主任)　李怀颖　霍虹　薄林
发 行 部:陈志刚(主任)
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
版式设计:晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060 / CN11-3383/TN
发　　行:河北省廊坊市邮电局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:18-107(半月刊)　18-108(光盘)
国外发行:中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)
国外发行代号:6209M
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
邮购中心:北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码:100089
广告部电话:(010)67150982(4、5)-203
采编组电话:(010)67150982(4、5)-207、208
网络组电话:(010)67150982(4、5)-209
发行部电话:(010)67150982(4、5)-202
传　　真:(010)67150983
邮购中心电话:(010)82634107、82634092
读者服务部电话:(010)67164859
网　　址:http://www.popsoft.com.cn
出版日期:1999年11月1日
零 售 价:人民币　5.00元
港　币 10.00元
美　元　3.59元

大众软件

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

应用心得

读编往来

目录

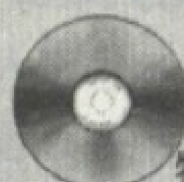
网 址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

煮酒论英雄
无限风光在桌面
机甲战士III
命令与征服——泰伯利亚之日

下期要目

—明明白白我的“芯”—
个人站点之军事广角镜
潘多拉盒子
波斯王子3D



1999年11月光盘目录

特别赠送：《超级保镖》大众软件特别版
《特勤机甲队II高级版》简体中文完全版
新手教程：精雕细琢系列一
新片大赏：波斯王子3D、命运战士
主题公园II、足球2000
软件长廊：WPS 2000（限次版）
休闲天地：《特勤机甲队》背景资料

本刊特约作者

庞大智 佘一兵 赵效民
侯 毅 李 靖 蔡 旋
任 良 大胖子 费江枫
程 嘉 孟祥军 汪 军

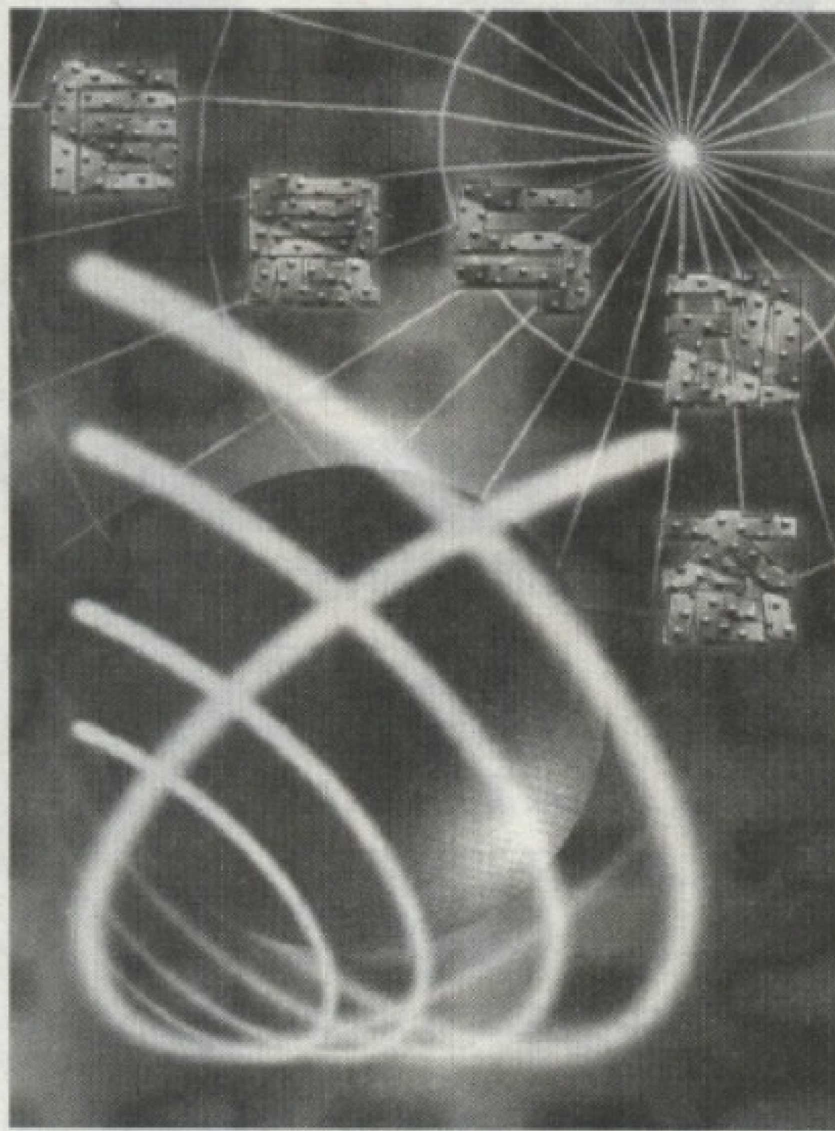
本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸 :辽宁省开原制浆造纸厂

万智牌系列“三国志”将在中国上市

时下流行的健智纸牌游戏——万智牌又将在今年11月28日上市一个全新系列，这套名为“三国志”的卡牌是以中国著名小说《三国演义》为背景编制的。本次上市的博图三国志是为初入门者设计的，该套牌共有180张，包括“地”、“生物”、“法术”3个种类。除和以前一样有预先组好的内含60张牌，价格58元的起始套牌和内含10张牌售价20元的补充包之外，此次还备有内含40张牌的纯色预组套牌供玩家选择，更加适合初学者快速拥有一套颇有实力的套牌。套牌中邪恶强大的黑色代表魏国，由曹操、司马懿领导。这个积极强攻的套牌可以迅速消灭你对手的军队，并逼使你的对手弃牌。温和厚重的白色代表蜀国，代表人物是刘备和诸葛亮。缥缈变幻的蓝色代表吴国，代表人物是孙权和周瑜。而红色和绿色分别表现诸如黄巾、南蛮、北羌及一些特别的势力，完全符合演义中的描写风格。三国志专为亚洲生产并仅限于亚洲发行，是其它国家牌手争相收集的对象之一，这使三国志的收藏价值大增。

本刊记者



帝盟速霸 56K Modem 狂降，Modem市场烽火再燃

Diamond多媒体公司最近宣布将大力进军中国的通讯市场。作为全球Internet多媒体的领导者，虽然其Modem产品在欧美取得了巨大成功，但在中国市场却由于价格较高而一直裹足不前。为完善在中国的产品线，Diamond决定大力开拓国内Modem市场。第一步就是让国内用户以低廉的价格享受性能卓越的帝盟速霸56K Modem。稍后，还会推出更先进的USB Modem、DSL Modem和Cable Modem。出身名门的帝盟速霸56K Modem拥有众多优秀的性能。它采用RockWell芯片，全部元件采用先进的表面贴装技术，体积更加轻巧、性能更加稳定。它还支持最先进的“双频技术”，能够自动识别和建立V.90及K56Flex两种56K标准。其独家拥有的Shotgun技术，可以让用户利用两条普通电话线使下载速率达到112K。这一切使得速霸56K Modem在《PC Magazine》、《PC World》等著名的计算机媒体上屡获大奖。目前，中国Modem市场已经进入高速成长时期，据预测中国Internet用户在年底将达到1000万，因此各Modem厂商争相进入这个市场。此次帝盟速霸56K从760元降至590元，很有可能引发一场新的价格大战。

本刊记者

翰林汇公司举办大型试用活动

翰林汇软件产业有限公司于今年10月16日起在北京工体富国海底世界进行益智教育软件《神奇涂鸦书》的大型试用活动。本活动为期四周，活动期间凡持儿童票入场的小朋友可在海洋教室拥有10分钟的时间，免费加入“神奇涂鸦书”的海底世界部分的涂鸦游戏，并打印带走一份自己的作品。同时小朋友们还可以将自己满意的作品留在富国海底世界，以备参展。每周六日上午10点半至11点，电脑将连接到海底剧场的大屏幕上，游客们可以直接通过大屏幕看到小朋友的操作，同时由主持人对该软件进行讲解并赠送软件。活动结束后，富国海底世界将在参展作品中评选最富想象力的作品，在馆内展出。《神奇涂鸦书》通过颜色和图片的组合，使绚丽的三维画面即时呈现。光盘中包括7大类70多幅精美有趣的图片，分为游戏、卡通、情绪、天气等，同时还包括21种古典蜡笔色、21种闪光蜡笔色、13种精美材质和图案以及100种有趣的声音。

本刊记者

CA将SNARE网络公司招至麾下

CA日前宣布收购私人企业Snare网络公司，后者在安全软件产品与服务的设计、开发及提供方面都拥有领先地位。此次收购将进一步完善CA的eTrust产品。在此次购并完成之后，由于由此获得了虚拟网络技术（VPN）与保护关键数据的开发经验与资源，CA的eTrust将为用户提供领先的VPN技术。由于越来越多的公司依靠互联网、企业内部网与外部网来保持竞争优势，所以在发展电子商务的同时，必须要有确保网络安全的产品。CA通过此次收购举措，旨在将开发、销售与支持VPN技术都处于领先的Snare网络公司的各方面有利条件，溶入到CA本身，使CA自己的众多安全产品获得有益的补充，以保护客户在用户系统、网络应用程序、安全系统与硬件上的投资。eTrust是一个广泛的解决方案，它为用户的电子商务提供完善的安全、保密与托管服务。获补充后的eTrust解决方案将包括VPN、访问控制、用户管理、单个签名、加密、恶意代码与反病毒防护、入侵探测、防火

墙、授权管理选件、策略兼容、验证、授权、报警与审核功能。

本刊记者

3dfx公司创始人辞职

不久前，著名图形加速芯片制造商——3dfx公司的创始人GregBallard宣布辞去所担任的职务。这项辞职决定于今年10月31日正式生效。此前不久，3dfx公司公布了出现亏损的财务报告，此外，它在赢得主要PC制造商的供货合同方面也远远落在了ATI公司和nVIDIA公司等竞争对手的后面。由于图形加速芯片的价格不断下降，能否和主要PC制造商达成供货合同已经成为图形加速芯片制造企业能否盈利的关键因素。今年8月，3dfx公司宣布，在7月结束的那个季度该公司亏损了1150万美元，而在去年同一季度，该公司取得了900万美元的盈利。Greg Ballard在一份事先准备好的声明中表示："我已经在3dfx公司度过了不寻常的3年时间，在此期间，企业的年销售额从零增长到超过4亿美元。我们已经创造出一个在全球范围内占据支配地位的品牌，并一直是零售市场上当仁不让的领先者"。

本刊记者

AMD发布700MHz Athlon芯片

AMD于近日发布了一款速度达700MHz的Athlon芯片，并已获得了至少两家顶级计算机厂商的青睐。AMD发布的这款芯片被认为是业内X86体系速度最快的处理器，并被用以对付英特尔600MHzPentium Ⅲ芯片的竞争。AMD称，新款Athlon芯片在数字内容创作、三维图形处理、商业用3D模型的建立、CAD/工作站、图形压缩、快速识别以及一系列主流软件的运算等方面都有超卓的表现。目前，IBM和康柏已宣布将在其下一代计算机中选用该芯片，包括康柏的Presario台式机系列。据AMD透露，目前已有超过75家计算机制造商在使用Athlon芯片，另外还有两万多家AMD产品的零售商在为用户定制电脑时采用Athlon处理器。根据WinBench等的对比测试，采用700MHzAthlon芯片的机器在浮点运算性能上明显优于600MHz的Pentium Ⅲ计算机。

本刊记者

《自由与荣耀》引起日本游戏界注目

《自由与荣耀》这款在国内拥有数个第一称号的全三维即时战略游戏，日前受到日本最权威的游戏杂志《LOGIN》的高度赞扬。该杂志在今年第10期上称：《自由与荣耀》绝对可以说是目前中国大陆地区最高实力体现的游戏，尤其优秀的三维引擎和游戏在操作方面的创新令人难以置信。该杂志最后警告日本游戏界，应该注意中国游戏界追赶他们的步伐，而实际上该游戏在技术上已经超过目前日本游戏的水平。《自由与荣耀》作为中国游戏史上第一个支持Internet对战的全三维即时战略游戏，目前在美国、欧洲、韩国、日本和我国台湾省等国家和地区受到了业界内外的广泛关注和好评，其中很多国家和地区的游戏代理商已经对它产生了浓厚的兴趣，相信不久的将来，《自由与荣耀》的身影将出现在上述国家和地区。



本刊记者

《魔法门Ⅶ》权威攻略宝典即将发行

由上海育碧提供内部资料、水星工作室制作的《魔法门Ⅶ》完全攻略宝典日前已近完成。全书总共近300页，分为13个章节。其中包括对《魔法门Ⅶ》中魔法、技能、药剂、交通等内容的系统整理和分析，包括30多张地下城图解的任务详解，以及所有大陆地图和城镇的地图详解。整本攻略本中还穿插了大量的《魔法门Ⅶ》中手绘原稿，非常具有收藏价值。此外，该攻略本将附赠上海育碧授权的《魔法门之英雄无敌Ⅲ——王后万岁》简体中文版光盘，该光盘包括《魔法门之英雄无敌Ⅲ》单人模式中所有小、中、大、超大的地图，以及战役模式中的"王后万岁"章节的所有任务，该攻略本售价定为32元，已于今年10月中旬面市。

本刊记者

光荣大作《三国志Ⅶ》年底推出

光荣（KOEI）突然公布了他们最有名的战略游戏三国志系列最新作品《三国志Ⅶ》。该作品以全新的系统、结构及游戏概念，揭开了三国志系列全新的篇章。在本作中，玩家将不再扮演三国时代魏、蜀、吴三国君主，而是扮演"武将"。玩家可以选择游戏中近千名武将当作主角进行游戏，以武将的身份在列国中奔走、发展，并慢慢步入权力的核心。玩家共计有5种身份，因为身份的不同，所使用的指令也有所差别。而指令方面也将分为"行动指令"、"战略指令"、"个人指令"3种，再加上身份的变化，使得游戏变化性及战略性大大增强。此外游戏画面也与前几代大为不同，不但更具立体感，还分为战略画面

及战斗画面两种，更增加游戏的华丽度。目前《三国志Ⅶ》预计将先推出电脑版，今年冬天发售，售价13800日元，游戏机版何时推出还未确定。

本刊记者

《暗黑破坏神Ⅱ》BETA测试版延期发布

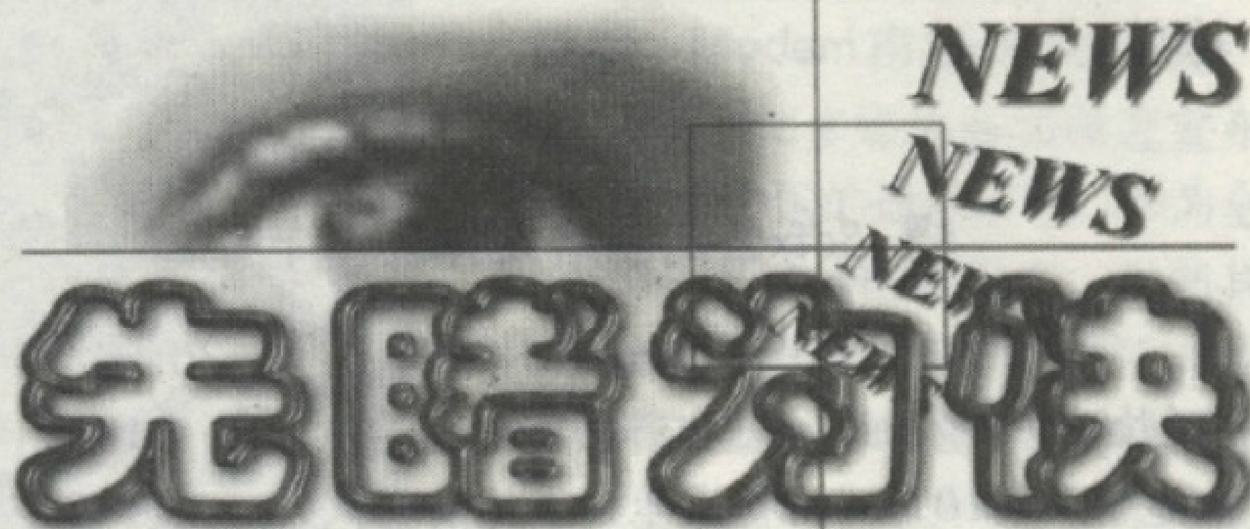
尽管Blizzard一直表示将在今年年底之前推出《暗黑破坏神Ⅱ》，且该公司的官方声明更是显示游戏其实已经制作完成了，可事实也许并非如想象中的那么好。目前，Blizzard宣布《暗黑破坏神Ⅱ》的BETA测试版本要推迟到今年10月的晚些时候才能推出，这主要是为了开发小组有足够的时间尽可能完善地以接近最终产品的质量完成二、三两章。不过Blizzard依然一再重申游戏将如期在今年年底发行。在一个非官方的有关《暗黑破坏神Ⅱ》的站点中出现了一份声明，表示Blizzard对于游戏的质量持乐观态度。"当我们完成BETA版时，我们意识到当BETA测试后会出现多大的喧闹和兴奋的场面，为此我们或许不会把所有精华的东西都放在BETA版中出现，否则可能会给游戏在年底发行带来不必要的麻烦。为了该产品我们付出了令人难以置信的时间和精力，经过深思熟虑，我们很有信心在BETA版推出后很快的时间之内就正式推出游戏。"

本刊记者

大众软件1999年9月软件零售排行榜

应用类	娱乐类
永久汉化2000抢鲜版	梦幻西餐厅Ⅱ
万事无忧Ⅱ	星际争霸
WPS2000家庭版	过山车大亨
WPS2000家庭总动员	烽火三国
超级解霸5.5	仙剑世纪回顾版
KV300+	烈火文明
瑞星99世纪版	便利商店
树人小学奥林匹克套装	盟军敢死队——使命召唤（中文版）
电脑世纪行	大富翁Ⅳ
英语四级闪电达标	虚拟人生

综合类	
MP3音乐无限	趋势（7）
千典游戏龙——樱花飞舞Ⅱ	破碎虚空攻略
大众软件配套光盘（1999年9月号）	古墓丽影Ⅲ攻略
电脑报精华版	大众软件1999年第二季度合订本
命令与征服Ⅱ攻略	主题书面大全1、2、3



ATI发布超级图形加速卡

ATI发布超级图形加速卡Rage Fury MAXX，在图形业界首次使用双芯片结构。此卡板载两颗ATI的第四代图形加速芯片Rage 128 Pro，芯片主频均为143MHz，每颗芯片各配备32MB显示内存，板载显存总量达到64MB。使用ATI独创的Dual ASIC技术，在运行3D游戏等3D应用程序时，两颗芯片协同工作，性能提高近一倍，使得像素填充率达到了史无前例的5.7亿像素/秒，超过了目前市面上所有的显示卡。实际游戏的测试结果显示，Rage Fury MAXX的性能是目前市场上最快的TNT2 Ultra显示卡的1.5至2倍，是骨灰级游戏发烧友的当然之选。此卡预计将于1999年11月中旬上市，售价在250至300美元之间。

本刊记者

艾尔莎影雷者X

最近，艾尔莎推出新的显示卡——影雷者X，所采用的芯片正是目前引起一阵旋风的nVIDIA GeForce 256。与此同时，艾尔莎将推出以TNT2 M64为显示芯片的显示卡影雷者 Ⅲ LT，也就是说，影雷者家族系列卡将会更完整地出现在市场上，供所有的玩家选择。目前市场上最热门的可以说是nVIDIA发展出的新一代芯片GeForce 256，由其命名可以很清楚地看出，GeForce 256是以类似CPU的性能来处理3D图形的，由此可知，显示卡处理图形的能力会更加独立和快速。艾尔莎影雷者X内建有图形压缩处理功能，可以减少显存的使用并增加处理速度；使用5.5ns显存；RAMDAC达350MHz。

本刊记者

帝盟MX400声卡

经过长时间的酝酿，帝盟公司计划在今年11月推出帝盟MX400多媒体声卡，在修正帝盟MX300弱点的同时，大幅提高了MX系列声卡的性能。帝盟MX400并与原来的MX300和MX200不同，并未采用

Aureal公司的声音处理芯片，而是使用了更为强大的由ESS Technology Inc设计的名为Canyon3D的声音处理芯片，它比原先的Aureal Vortex 2具有更强的声音处理能力，同时不会增加声卡的成本。MX400通过硬件支持可同时处理20-24个常规3D音频流，为游戏提供了更真实的音效环境。尽管MX300提供了16个硬件加速的DirectSound的音频流和16个DirectSound 3D的音频流，在同类声卡中是很高的。但MX400却翻了一番，具有32个DirectSound和32个DirectSound 3D同时硬件加速的能力。

……………………………………本刊记者

Aureal声卡

Aureal公司在1999年10月8日于广州举行产品发布会，宣布将以两款最新的、以Aureal命名的声卡——Vortex V1和Vortex2 SQ2500首次进入中国零售市场。该产品将由广州昂达电子有限公司作为中国市场总代理。采用Aureal公司获奖的A3D定位音效标准和Vortex AU8820音效处理器的Vortex V1采用64位专业复音波表合成器，配有强大的录音、编辑和播放软件，为音乐、游戏和互动娱乐节目带来高品质的音效处理能力。Vortex2 SQ2500为游戏、音乐提供优质的3D音效加速，为游戏及音效发烧友提供最佳的选择。它采用最新优化的得奖Vortex2 Au8830处理器，SQ2500支持A3D 2.0，支持通过Flatland Online产生的3D网络创意和浏览工具。两款声卡都自带丰富的应用软件和游戏，包括最新的Aureal Vortex播放器等。发布会上，Aureal公司亚太区销售总监利耀寰先生正式宣布该公司中文名称将定为"傲锐"。

……………………………………本刊记者

Creative 发售 WinDVD

InterVideo日前宣布Creative Labs正在将WinDVD与该公司的一些音频、视频和DVD产品捆绑销售。最初WinDVD是在欧洲与Creative Sound Blaster Live! Player 1024声卡和PC-DVD Blaster 6× DVD-ROM光驱一起捆绑销售。WinDVD的特点包括高级直觉用户界面、通过软件控制的视频窗口缩放比例、通过软件和硬件控制的子图像alpha混合以及软件控制的色彩和亮度调整。WinDVD加强了对VCD盘和MP3音频文件回放的支持，增加了DVD区域控制和强大的DVD导航器。特别是首次支持了Microsoft Windows NT4.0和多频道杜比数字标准。此外WinDVD还支持所有的业界标准DVD API，包括DirectShow、DirectDraw和DirectSound，而且与标准的MCI兼容。WinDVD的结构完全符合DVD规范，适应计算机系统的复杂性，为用户的使用提供了方便。

……………………………………本刊记者

电脑救星2000

用电脑最怕什么？死机、黑屏、非法操作、系统设置错误、分区表被破坏、注册表损坏……中青旅创先软件产业发展有限公司一贯倡导电脑急救、保健维护、信息安全新概念，近期隆重推出超强实用安全类工具软件——《电脑救星2000》。其功能主要有：系统瘫痪时，读取备份信息、急救恢复系统一步到位；系统实时监控，重要文件防删除、防改名、防改写、防拷贝，文件加解密随心所欲；16类硬件信息的备份与恢复瞬间完成；查杀CIH病毒，防黑客程序……《电脑救星2000》集多重功能于一体，每个小的功能性程序模块既相对独立，又互相联系，紧密配合，全方位高效率轻松呵护你的电脑。

……………………………………本刊记者

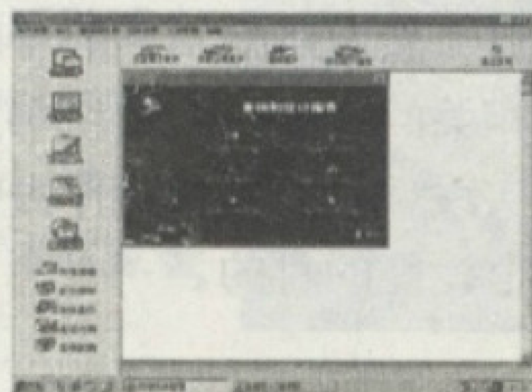
家佳电脑文摘

据悉，由北京鸿达电子新技术研究所推出的《家佳电脑文摘》第十期已经上市。该产品每月一期，汇集报刊、网络、影视的精华，将当月网友们感兴趣的各类内容浓缩到两张光碟之中。对工具软件感兴趣的朋友可以在"软件跟我学"及"软件天地"栏目中，得到精选出来的各类共享软件及其使用教学、功能介绍；需要杀毒软件的用户可以得到国内各大厂家产品的最新升级；对硬件着迷的发烧友们可以在"大师传道"、"攒机DIY"、"走街逛店"等栏目学到最新最酷的窍门、秘诀……在全部18个栏目中，最具特色的是"电脑门诊"栏目，它将网上有关的信息收集过来，并加以分类整理，内容遍及计算机硬件、软件、网络和游戏的方方面面。网友们不必再为一个小问题而在网上进行大海捞针式的搜索，只要在此栏目中看看，就可轻松搞定。

……………………………………本刊记者

财智投资管理软件

《财智投资管理软件》提供了全面的信息录入界面，用户可以快捷方便地输入、修改各种信息，包括：证券交易记录；资金的存入、取出、结息；证券收盘价；新发行的证券；费用率的设置；交易所数据自动读入等。同时，《财智投资管理软件》强大的查询功能



可以迅速、全面地反映用户资产组合的各种情况，比如：全体资产组合、资金状况变化、证券盈亏统计、帐户盈亏统计、证券交易明细、帐户交易明细等等。还有，《财智投资管理软件》是以帐户为基础进行结算的，用户可以新建资金帐户、新建证券帐户。总之，对于全国广大的投资者而言，这款《财智投资管理软件》一定会成为事业上的好帮手，为他们平日的投资和理财提供极大的帮助和便利。

……………………………………………………本刊记者

捷通飞达挑战传统邮政

北京捷通软件技术有限公司推出捷通软件系列最新产品——飞达多媒体电子邮件系统，它除了发送正常的文本信息外，还能发送声音、手迹、照片和图像等多种多媒体信息，适应当今数字时代呼唤人性化、个性化发展的需求。它采用多种高效、标准的压缩格式及图像编辑工具使用户轻而易举就能传送和打开所发送的邮件而不需特殊的浏览器。捷通公司希望能够借飞达邮件使更多的人重视和应用互联网技术，为人们提供一种完善的多媒体电子系统，使人人都能尽享互联网时代高新技术所带来的便捷，真正实现"万里书信一线连"。

……………………………………………………本刊记者

Tips 2000丛书

今年9月，由台湾最大的电脑出版集团PCHOME、美国世界商讯机构授权，现代出版社编辑出版的Tips 2000系列丛书正式出版。Tips 2000由台湾PCHOME集团编写，并在台湾首先出版，是面向初学者，介绍计算机基本使用方法的书系，该书系以全新的Step By Step方式，力图改变传统的痛苦教学方式，以一种简单实用的办法教会读者在计算机上做一件事，告诉读者如何掌握一个技能。在台湾，这套Tips 2000系列丛书一直雄居销售排行榜首位，至今（不到半年）已销售出近30万套，在香港也取得了极好的销售业绩。对要介绍的每一个软件，丛书都从硬件的准备开始，介绍软件的安装、启动，详细地描述了由浅入深的使用过程，并穿插叙述相关知识、疑难解答；对所叙述的每个步骤都附有精美的插图，在图上对所要进行的步骤进行重点标注，使初学者能一目了然地跟随所述的步骤完成要做的工作，同时学到相关的知识。阅读全书之后，读者根据对刚才步骤的实践，可以自行操作去完成其他的任务，达到掌握一个技能的目的。

……………………………………………………本刊记者

星际争霸和母巢之战全球统一珍藏版

今年11月上旬将在中国上市的BATTLE CHEST（星际争霸和母巢之战全球统一珍藏版），汇集了迄今全球最受欢迎、销量最大的即时战略游戏《星际争霸》和《母巢之战》，是全球唯一的暴雪官方收藏版。奥美电子（武汉）有限公司除了保持暴雪/BLIZZARD收藏版原汁原味的极"酷"包装、提供免费上battle.net作战的CD-KEY以外，这次将使用最新的1.05版本，同时原1.00版《星际争霸》汉化也升级到1.05版，并对《母巢之战》做了精心的汉化，使STARCRAFT的新玩家都可以轻松领略它的魅力。奥美电子还将送出印有STARCRAFT主创签名的海报、全彩的升级图表及一系列改进。相信对每个STARCRAFT玩家来说，一款BATTLE CHEST在手，他们都会有一种从里到外的满足。



……………………………………………………本刊记者

半条命——军团要塞

基于Hall-Life的先进引擎，卓越的人工智能以及真实刺激的动作、剧情、冒险特征，最新开发的多人协同作战游戏Team Fortress Classic（军团要塞）在今年E3大展上一露面就获得如潮好评，而已获得E3大奖的Half-Life 无论在销量和受欢迎程度上至今常盛不衰，并被40多家世界著名媒体一致公认为"年度最佳游戏"。这款大作在中国高昂的售价使许多玩家望而却步，这次在奥美电子的积极争取下，很幸运得到了雪乐山公司的大力支持，并决定在今年10月中旬以真正超值价68元，推出包含Team Fortress Classic（军团要塞）的Half-Life年度大奖版本。而且奥美电子保证，因得到了雪乐山的特别支持，所以完整说明书、最新原包装、Won.Net战网CD-KEY一样不少，并附送任务白皮书，还有秘籍提供。相信这款大作已离中国玩家不远了。



……………………………………………………本刊记者



科普世纪行

为了真正把普及科学知识落实到实际行动中去，向来以提高全民素质为己任的北京金洪恩电脑有限公司隆重推出旨在提高全民科普素质的《科普世纪行》。这款软件共包括以讲述天文知识为主，采用先进的虚拟现实手段表现星空的《天问》；以讲述股市基本知识为主的适合中国股市特点的《股神》；讲述雕塑鉴赏的《辉煌》和音乐欣赏的《震撼》以及以家庭医药、病症现象为主的《医圣》。共5款精品软件，8张光盘，可谓物超所值。对科普知识感兴趣的广大消费者可到各地的软件专卖店选购。



零售价：125元

电脑世纪行

北京金洪恩电脑有限公司近日推出了集《开天辟地Ⅱ》、《万事无忧Ⅱ》、《畅通无阻》于一体的《电脑世纪行》，适用于所有渴望了解电脑和提高电脑水平的人。对于一些还没上网的人来说，《畅通无阻》是一个很好的软件。它全程采用交互式教学方式，而且大量的图画和实例再加上通俗易懂的讲解让学习者很容易接受。如果你还没有接触过电脑，也不用怕。《开天辟地Ⅱ》是“洪恩软件”的代表作，它以全程交互式的细致讲解和丰富的内容让千万个国人学会了电脑。学会电脑的人都梦想自己组装一台奔腾多媒体电脑，这在“洪恩软件”新产品《万事无忧Ⅱ》中有详细的介绍。全套软件包括13张光盘，三本书。



零售价：199元

梦幻西餐厅II

大家好，我是梦幻西餐厅经理，深受玩家欢迎的模拟餐厅经营游戏《梦幻西餐厅》的续集《梦幻西餐厅Ⅱ》，已由北京晶合顺达计算机公司代理，近日即将同广大玩家见面。在这里等着你的是世界上以美食闻名的七个不同的国家：中国、法国、意大利、肯尼亚、印度、日本、美国。身为一个经营者，必须事事恭亲，面面俱到，小自料理的口味浓淡、价格、电视广告立牌看板、传单等策略的运用，大至内外装潢、设备选购、桌椅摆设及服务生面试雇用、工作分配等，都可以由玩家自由进行详细设定。临机应变是经营高手必备的特质，各种事件将考验玩家的能力，从物价波动、例行检查、媒体采访到厨房火灾、瓦斯漏气甚至员工突然离职等各种状况，等你来接招！



零售价：38元

足球万岁

新天地互动多媒体引进的新一款50元价位精品游戏大片《足球万岁》，是由Virgin旗下的精英制作室，来自英国的Crimson开发的全新形态的足球游戏，它完美地再现了真实的足球运动中所有热情、感动和无法预期的结果。作为唯一记录了从1958年到1998年的世界杯历史的足球游戏，《足球万岁》再现了40年历史共十一届世界杯中的每一支国家队。游戏中有1035个足球队的2070套球衣，16700个队员和267200个队员的技术数据，并且按照真实比例绘制了从伦敦的温布利大球场到米兰的梅阿查等共300个足球场，这一切都是为了力求游戏的真实性和历史的完整性。你可以在游戏中选择任意年代、任何一支国家队，重新进行世界杯上历史性的比赛。



零售价：50元

过山车大亨——简体中文版

《过山车大亨》（Roller Coaster Tycoon）是MicroProse最新推出的一款设计建造/经营模拟类游戏，一经推出便稳居全美游戏销售排行榜第三名。此次，新天地互动多媒体将把这一轻松休闲的精品游戏引进国内，并在今年10月8日以50元的超值价位推出由MicroProse原班制作小组亲自操刀汉化的《过山车大亨——简体中文版》，这将是此游戏的繁体中文、日文、韩文等多个双字节版本中最早推出的一个。无论从游戏质量、汉化水平，还是程序质量、界面风格上，它都将是又一部不可多得的高质量中文版游戏大作。同时，新天地还将附赠游戏的终极攻略指南。相信这款轻松快乐、妙趣横生、老少皆宜的游戏会成为广大玩家金秋季节的选择之一。



零售价：50元

新世纪个人电脑安全需要什么？

——从杀毒专家到安全集装



李想

自本世纪中叶冯·诺依曼博士提出现代计算机基础模型至今，计算机已从当初50年代占据若干层楼的电子庞然大物ENIAC发展到了今天超级小型化、多样化的各种模式。应当说，在短短的半个世纪，特别是进入90年代后，计算技术所取得的长足发展是此前漫长人类社会所从未经历的，而且可以预见，在即将到来的下一世纪，计算机将会给人类社会带来前所未有的深刻影响——正如尼葛洛庞帝在他最著名的《数字化生存》一书中所言："计算不再只和计算机有关，它决定我们的生存。"

已经出现的电子银行、电子货币、电子信箱、电子商务以及网络社区、网络学校、远程医疗甚至网络交友和网络恋情等等都在渐渐深入每个人的生活。在转瞬将至的21世纪里，信息革命对于每一个人的工作、学习、日常生活、娱乐所可能产生的影响都是毋庸置疑的，恐怕还将超出我们的预测和想象。"数字化生活"已经近在咫尺、触手可及了。原来多用于军事、科研、教育等服务的计算机和网络开始深入家庭，并且发展前景不可估量。众多的厂商已经瞄准了这个市场，争着来分这杯羹。据统计，1996年已有110万个美国家庭使用银行电子网络业务。估计到2001年，全球信息产业总值将达到3．5万亿至5万亿美元，从而成为世界第一大产业。

然而，正是这种将在下一世纪（甚至现在已经开始）决定我们生存的技术，却被计算机安全专家从理论上、各种各样的黑客从技术和实践上戳得千疮百孔、体无完肤。每年由于病毒发作、黑客作祟以及各种人为或非人为造成的损失无法估量。《今日美国》报道说，每年由于犯罪分子破坏造成全世界网络的损失高达100亿美元。美国Computer Economics Inc.在1999年7月所做的最新统计表明，仅上半年，因计算机病毒肆虐的经济损失已达76亿美元之巨，是1998年全年的5倍。

虽然中国目前的计算机应用水平还不能与美国等发达国家相比，但它的增长速度却毫不逊色，正呈典型的指数增长方式发展着。据中国互联网中心（CNNIC）1999年7月14日公布的最新统计数据，截止6月30日，我国上网用户人数已达400万，较年初增加了近一倍。专家估计，到今年年底，我国的互联网用户数量极有可能突破千万大关。与此成正比的是，据今年7月在上海召开的计算机安全学术交流会的消息说，中国计算机犯罪1998年比1997年增长了7倍，而1999年上半年，金融系统的发案数量就达到了98年全年的水平。若将计算机病毒也列入计算机犯罪，今年的损失更是惨痛，仅4月26日大规模爆发的CIH病毒就破坏了约36万台计算机，经济损失超过10亿元。

数字生存的命脉——信息安全

随着信息网络技术的应用日益普及和广泛应用，Internet的开放性、国际性和自由性给安全提出了更高的要求。国人对这一点的认识也正逐步增强，各种安全技术和产品的市场发展很快，并且不断规范化、法制化。但是，目前被安全厂商看好和大力开发的多是针对企业用户层和国家用户层的防火墙和密钥产品。不少人认为，个人信息量是有限的，也不涉及商业机密和国家安全机密，没有引起足够的重视。

作为个人电脑的用户，有些内容我们却不能

不关心。下面，就深入浅出地来看一下信息安全究竟应该包括哪些内容——

一、信息的保密性

信息系统处理的主体是信息，而任何信息都存在着保密性的问题。无论是用户的帐号还是股民的信息，更进一步国家、军队所处理的各种信息，都带有一定甚至很高的保密等级。而信息安全所需要保护的，也正是这些具有一定保密程度的信息。与传统“有纸”办公不同，我们利用计算机等信息系统所处理的信息按尼葛洛庞帝所言：不是以“原子”而是以“比特”形式存在的——与原子时代我们能够亲身体会到信息存在不同，比特时间最关键的问题在于甚至连我们也无法判定信息是否存在、存在于何处、已经或即将被发送到何处。

所以，静态信息应防止非授权访问，动态信息应防止被截取解密而遭破坏。否则，有关个人的一切隐私将轻易地被暴露在别人面前，随着金融证券业务、电子商务的逐渐扩展，个人电话、E-mail、信用卡帐号、身份认证等重要信息的泄露将带来不堪设想的损失。

二、信息的完整性

信息的完整性是信息安全的基本要求，破坏信息的完整是影响信息安全的常用手段。传统形式下信息存在于主观可以感知的媒体之上，对信息的任何修改只要我们稍加留心就不难辨其真伪。但是在比特时代，我们却无法判断5分钟前所处理的信息与目前正在处理的信息是否一致——我们如何保证在此期间确实没被其他人篡改过这些信息？对信息的传送我们同样无法判定其完整性——我们又是如何知晓对方接收到的信息确实就是我们所发送的信息？对方接收到信息后是否对信息本身不作任何改动？如果发生改动又如何让我们明确无误地知道？

三、信息的可用性

可用性也是信息安全的重要体现方面，如果信息或处理信息的信息系统本身不可用或不可操作，针对于“原子时代”，“比特时代”就失去了其优势，恐怕还都变成了劣势。信息可用性其体现大致可分为两个方面：处理信息的信息系统是否可用，以及信息本身的可用性，而这两者又是相辅相成的。

为保证信息和信息系统随时都可为我们所用，便出现了所谓“高可用性系统”，在国外也被称为HA系统（High Available）。这些系统为保证系统处理的连续性与实时性，采取了大量容错手段（如镜像、双工、远程镜像、远程双工等等）以及各种各样的备份措施（如完全备份、增量备份以及各种远程备份等）。之所以使用这些手段，目的只有一个——无论发生什么情况，信息都可为我们所用，即使信息处理现场已被彻底摧毁，我们还是可以通过远程处于安全状态下的系统延续我们的工作。然而，我们也注意到：所有这些HA系统都是针对企业和大型机构准备的高端安全解决方案，价格往往不菲，对于个人用户甚至中小企业而言，这些安全产品不仅在价格上难以企及，在功用方面也并不匹配，其性能价格比优势根本无法体现。

从以上分析来看，个人电脑安全解决方案必须满足以下几点要求：

功能不需要过于强大，但应满足上述个人和中小企业用户的所有安全需求——模块化、集成化、集约化和简单化；

只有实现以上要求，才有可能达到个人用户和中小企业安全解决方案另一个至关重要的需求——理想性能价格比；

要实现理想的性能价格比，对于个人用户或中小企业，安全解决方案可能以软件而非硬件形式实现更为合理；

操作尽可能简单化、智能化，以适应非专业化个人和中小企业用户的专业化安全管理需要。

新一代个人信息安全解决方案

以上，我们对个人、中小企业用户信息安全需求作了比较详细的分析，由此我们就可确定个人及中小企业用户信息安全管理解决方案的基础框架：

一、实时、在线、全自动的新一代反病毒技术

作为面向个人及中小企业用户的信息安全全面解决方案，最重要的组成部分之一就是实时、在线、全自动的新一代反病毒技术。

以病毒防火墙为代表的实时、在线、自动化反病毒解决方案自从北信源于97年（下转13页）

我们的网络——话说电子商务

北京 尚进

"电子商务"这个词的兴起，似乎是一夜之间的事。今天的网络人好像同时被灌输了同一个信念而纷纷上马电子商务。但是目前国内的电子商务到底怎样呢？难道网络超市、网络拍卖就真的是电子商务的主要组成部分吗？难道电子商务真的安全吗？难道电子商务的发展前途真的是那样明晰吗？这些问题的提出其实表明了大家，包括经营电子商务的ICP们对于"电子商务"的主旨、规律、性质等诸多问题缺乏深入的研究，缺乏对于"电子商务"的今天及明天的深入认识与思考。

一、何谓电子商务

许多人将网络ICP们的极度膨胀视为网络泡沫，而媒体对于网络话题又非常热衷，几乎全国的大小媒体都报道了"72小时网络生存"，这些都推动着国内网络的升温。这些表面的热度似乎是当今国内网络发展的主旨了，其实所有这些看法、推测都是基于ICP的外在表现。那么相对比较成熟的ICP们在酝酿着什么呢？

首先还是回顾一下1998年ICP界的动作吧，网易、SOHOO、新浪网这三巨头率先挑起了搜索引擎与门户站点的争夺，而且还有ChinaByte、搜索客、找到啦等等所谓的门户敲锣边。除了作门户外，另一个引人注目的就是各地所谓的信息港，反正政府投钱，不图回报。由此开始了ICP的经营，只要能够吸引人就成，而对于先前的收入并没有很高的要求，只要能创出名气，这些ICP抱着长期赔本的目标在做着。但今年情况有很大改变，这些原本对于ICP经营还找不到北的网络经销商们好像一下子都明白了，但他们明白的并不是网络开放的主旨，而是看到经营"电子商务"的前景。

那么"电子商务"到底是什么呢？如果将"电子商务"按照商业活动运作方式划分，可以分为完全电子商务和不完全电子商务两大类。完全电子商务是指可以完全通过电子方式实现和完成整个商务交易过程，比如说可以通过网络得到的无形商品，如音乐电影、下载软件，以及通过网络实现的服务，如信息咨询、书籍阅览等。而不完全电子商务是指在某些环节上脱离电子方式而实现的电子商务，这些环节主要是指如运输、传递等，其显著的特点就是交易的商品往往具有实质物质形态。目前国内所热衷的大多是不完全电子商务，主要的方式就是网络零售、网络拍卖等内容。而付费的音乐下载、软件注册等完全电子商务却没有在国内出现。

二、电子商务优势所在

电子商务是综合运用信息技术以提高贸易伙伴间商业运作效率为目标，将一次交易全过程中的数据和资料用电子方式实现，在整个商业运作过程中实现交易无纸化、直接化。电子商务可以使贸易环节中各个商家和厂家更紧密地联系，更快地满足需求，在全球范围内选择贸易伙伴，以最小的投入获得最大的利润。与传统商业模式相比，电子商务是通过以Internet为代表的计算机互联网络进行的贸易，贸易双方从贸易磋商、签订合同到支付等，无需当面进行，均通过计算机互联网络完成，整个交易完全虚拟化。对卖方来说，可以到网络管理机构申请域名，制作自己的主页，组织产品信息上网。而虚拟现实、网上聊天等新技术的发展使买方能够根据自己的需求选择广告，并将信息反馈给卖方。通过信息的推拉互动，签订电子合同，完成交易并进行电子支付。整个交易都在网络这个虚拟的环境中进行。

电子商务使得买卖双方的交易成本大大降低。买卖双方通过网络进行商务活动，无需中介者参与，减少了交易的有关环节。距离越远，网络上进行信息传递的成本相对于信件、电话、传真的成本而言就越低。此外，缩短时间及减少重复的数据录入也降低了信息成本。卖方可通过互联网络进行产品介绍、宣传、避免了在传统方式下做广告、发印刷品等大量费用。互联网使买卖双方即时沟通供需信息，使无库存生产和无库存销售成为可能。除了成本优势外最吸引人的地方是其交易的效率要超过传统商务方式。由于互联网络将贸易中的商业报文标准化，使商业报文能在世界各地瞬间完成传递与计算机自动处理，将原料采购、产品生产、需求与销售、银行汇兑、保险、货物托运及申报等过程在无须人员干预的情况下在最短的时间内完成。传

统贸易方式中，用信件、电话和传真传递信息，必须有人的参与，每个环节都要花不少时间。有时由于人员合作和工作时间的问题，会延误传输时间，失去最佳商机。电子商务克服了传统贸易方式费用高、易出错、处理速度慢等缺点，极大地缩短了交易时间，使整个交易非常快捷与方便。

三、空白的电子商务

大家都深信电子商务是未来网络发展的大方向，于是所谓的电子商务项目纷纷上马，而对于电子商务，相信他们并不比我家楼下传达室的大爷多懂多少。除了以8848为首的经营商品网络销售的电子商务外，还有网易、Yabuy这样纯粹拍卖型的电子商务，而这些ICP却统统放弃了电子商务中最大的一块——企业与企业间的电子商务结算。

根据市场调研公司IDC的预测，到2003年，由企业和消费者通过因特网进行的商务交易总量将达到1万亿美元，这的确是一个惊人的数字。很难想象有哪个企业会对这个数字无动于衷。那么，如何从这个万亿美元的蛋糕中分得一块呢？57%的调查对象表示，他们正将公司的核心产品直销给其他的企业，这是典型的企业到企业电子商务情况。企业到企业的电子商务涉及各个行业，而且现在有了一定的规模。48%的调查对象说他们采用电子商务来理顺他们采购系统的日常业务操作。

可是国内所谓的电子商务却表现为拍卖站点的异军突起，一时间电脑、汽车、手机，可谓热闹非凡。有人谓之为中国的电子商务，认为拍卖不仅符合中国的低消费水准的国情，而且很有市场。唯一的问题就是在选择拍卖品上陷入中国网络技术构成的泥潭，但是更多的参与网络拍卖的网站看好的是未来的份额，都在做着中国eBay的白日梦。而与这些短视的网络炒家相比，新浪网还算是脚踏实地地做点事，网易还算切实地服务了广大网虫，东方红叶没有盲目参与还是明智的。而国外Internet拍卖市场的竞争就更加激烈了，不仅仅是因为软件怪兽微软的加入，而是因为众多拍卖网站对于eBay的群起而攻之。各家网络公司结合彼此资源的动作显示了要挑战eBay有多困难，因为eBay已建立起庞大的客户群。有了近350万件拍卖品，eBay的市场势力也让雅虎和亚马逊这两家分列第2、3名的知名对手相形见绌，而任何一家国内拍卖网站都远不及eBay业务的一成，可就是敢开做中国eBay的大牙，而且丝毫不屑与国内同行联合。不知道如此的网络拍卖，如此的电子商务到底能走多远。还是真诚地规劝想玩电子商务的ICP们去学习学习电子商务的理论课，别将目光单单盯在网络拍卖上，还是去开拓中国电子商务的处女地——企业与企业间的电子商务吧。

后记

“我们的网络”从这期开始进入了电子商务的时代，后面我会对这个未来的世界性主导产业作进一步解释，也希望大家将眼光放的长远一些，不要再满足于充当一位玩家、一位DIYer、一位网虫。我的E-mail: shjbox@163.net，欢迎大家与我交流。

（上接11页）在国内首度提出发展至今，历经了两年的市场和用户考验，事实证明是成功的、真正面向下一世纪的反病毒技术，这正是我们所一贯坚信的。

二、完善、可靠、专业化的信息可用性安全保障

前面谈到，个人用户基本上不具备专业化安全知识，而他们自己本身就是自己的系统安全管理员——但是如果没有反病毒软件他们就不知道系统是否已被病毒感染，也无从判断是否已经遭受黑客入侵，甚至不知道应该如何正确配置软、硬件系统，也无从判定软件所存在的各种BUG，只有当系统发生崩溃时，他们方才知道所有信息早已“灰飞烟灭”，但这时却已悔之晚矣!

三、集成化、自动化的反黑客解决方案

黑客好象只是银行、ISP、国防部或者证券公司才会真正关心的东西。但是，当前我们所用的计算机体制可供黑客利用的漏洞实在太多了——我们的邮件服务器是最容易被攻破的，所以我们的邮箱里才会充斥各种垃圾邮件和邮件炸弹；我们的ISP也是一个薄弱环节，黑客可以轻而易举地通过ISP得到我们的IP地址、帐号和口令从而绕道进入我们的内部网——对于中小企业这往往是致命的，这就是所谓的“外部数据、指令访问内部网络”；我们的拨号程序也是很脆弱的——网络蚂蚁修改一些数据使我们的拨号上网速度更快一些，黑客也同样可以修改我们的拨号程序使我们建立拨号连接后直接向他发送我们不想给他的信息……

考虑到下一世纪个人和中小企业用户在信息安全方面的实际需求，杀毒软件生产厂商将全息恢复技术集成到了“杀毒专家”之中，配以人工智能计算技术，对各种可能发生的病毒、黑客入侵和其它各种灾难与故障实现先期预报、告警，并对任何崩溃系统做到尽可能全息修复。

LI XIAN LAO LAN QI DA FANG SONG

离线浏览器大放送

上海 李斌



对于广大的中国网民来说，由于网络速度慢，再加上昂贵的上网费用，所以我们不可能整天连在Internet上，惬意地四处游荡。相反，在网上的大多数时候，我们都是争分夺秒，惜时如金，尽可能多看一些东东，多下载一些实用工具。离线浏览器的出现无疑为我们这些可怜的网虫带来了福音。通过它，你可以把感兴趣的东西先全部下载到硬盘中，下线以后，就可以悠然自得，品着咖啡，听着音乐慢慢浏览了。这样一来，你不但可以看到更多东西，同时也节省了时间和费用，一举两得，何乐而不为呢？在本文中，笔者将为你介绍8款离线浏览器，有的大家可能已经相当熟悉，而有的你或许还比较陌生，从没用过。通过我的介绍，相信大家能对离线浏览器有进一步的了解，也希望你在这些软件中发现一款能适合你使用的。

Teleport Pro

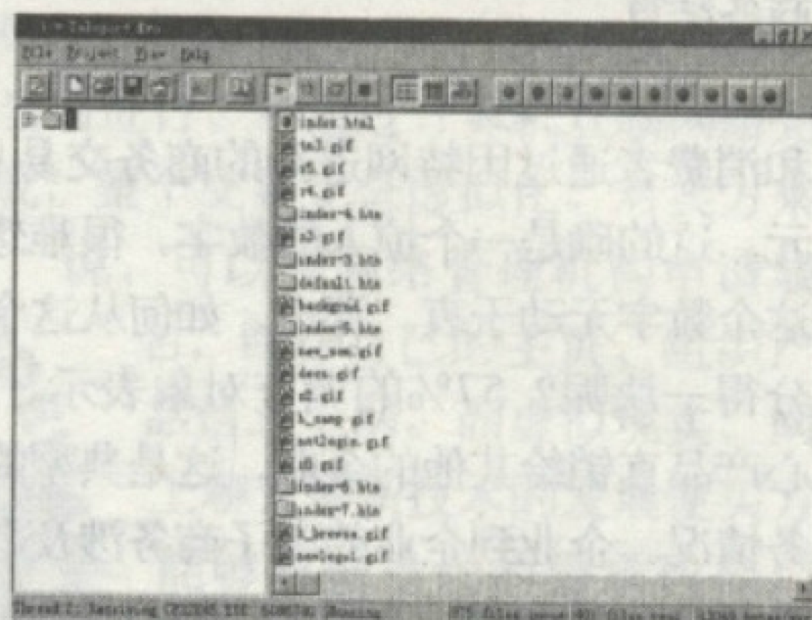
性质：共享

下载：ftp://ftp.download.com.cn/pub/offline_browsers/pro12.exe

特点：功能强大，界面粗糙

评价：★★★★

作为一款老牌的离线浏览器，Teleport Pro可是大名鼎鼎，在广大用户中有着相当好的口碑。人们一直津津乐道于它那强大的抓取功能和飞快的抓取速度。在笔者的试用过程中，这些优点也的确显现无疑。看着右边工具栏中的指示灯飞快地闪烁着，感觉相当好。Teleport Pro支持整个网站的抓取，支持网站的镜像，支持抓取指定的文件。同时，它还能够截取网站的链接图、目录表，支持关键字的搜索。在实际使用过程中，Teleport Pro在抓取整个网站上表现出色，不仅网页保存完整，而且速度快。如果你的计算机中装有网页编辑器，如FrontPage 98，还可选取“edit”来直接编辑呢！但是对于某些指定的HTML文件和单个页面，它就不怎么样了，常常会缺少一些链接的图片。



作为离线浏览的老大哥，Teleport Pro还支持高级的定制功能，如link的层数、密码保护、下载文件的选择、支持proxy等。但是它的使用界面却是笔者所介绍的这些软件中最普通、最不起眼的，是不是真正的武林高手都是深藏不露的呢？

Offline Explorer

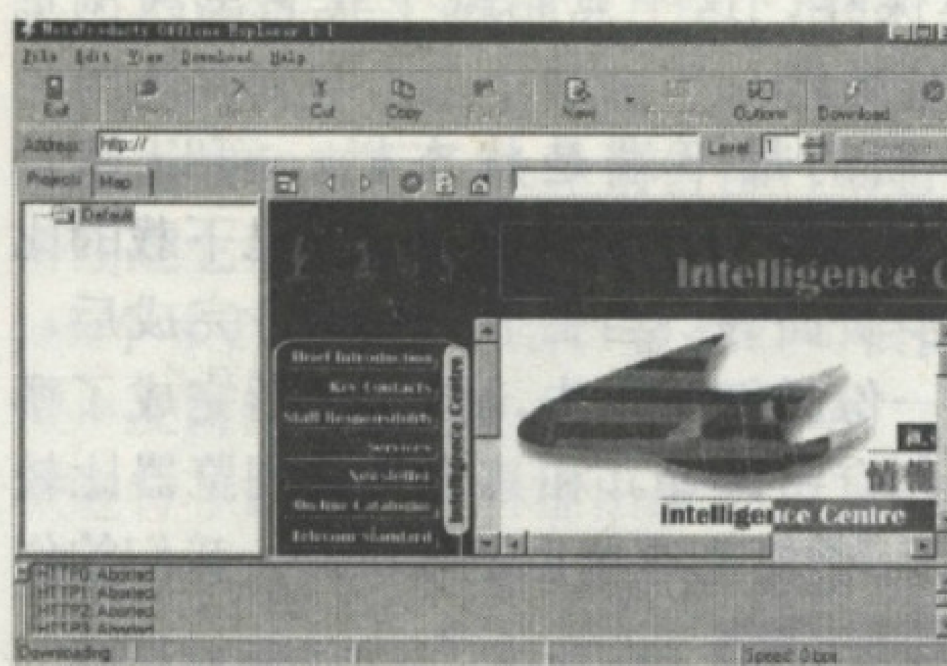
性质：共享

下载：ftp://ftpjoyo.com/pub/newsoft/internet/int-offb/oesetup.exe

特点：使用简单，紧跟潮流

评价：★★★☆

如果说Teleport Pro是老大哥的话，Offline Explorer则是个小弟弟了。Offline Explorer最大的优点在于它使用起来非常简单，一见它的主界



面，你就知道该怎么用了。除此之外，它可以同时下载100个文件，支持网站的抓取和单个网页的抓取；支持自定义功能，如链接的层数、文件类型、定时下载等；支持剪贴板的监视和自动拖放。同时，Offline Explorer和你的浏览器衔接得非常好，不仅在使用时内嵌了浏览器，而且还支持书签的导入。由于Offline Explorer刚推出不久，所以对于一些新技术也跟得很紧，在网页抓取时还支持JavaScript、Javaclasses和Macromedia Flash，这一点其它的软件都不具备。

Web Snake

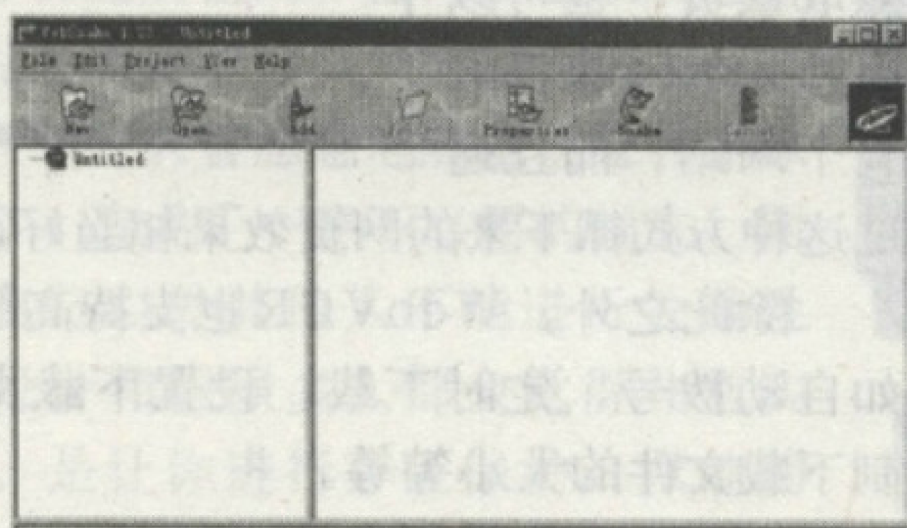
性质：共享

下载：ftp://ftp.download.com.cn/pub/offline_browsers/Snake123.exe

特点：镜像功能强大，定制功能较差

评价：★★★☆

作为离线浏览器，Web Snake的抓取功能是相当强大的，可以说在这方面它一点也不逊色于Teleport Pro。但是和Teleport Pro一样，对于单页的抓取，它却有点力不从心了。Web Snake支持网站的抓取，支持网站的镜像，支持抓取网页上的E-mail地址（这一点与众不同），支持指定类型文件的抓取，支持关键字的搜索。同时，它还支持抓取文件的压缩，有利于缩小储存空间，这点类似于WebZip。在使用上，Web Snake和其它的离线浏览器较为相近，如果你会用Offline Explorer、Teleport Pro的话，它的使用也就毫无问题了。



Zip The Web精简版

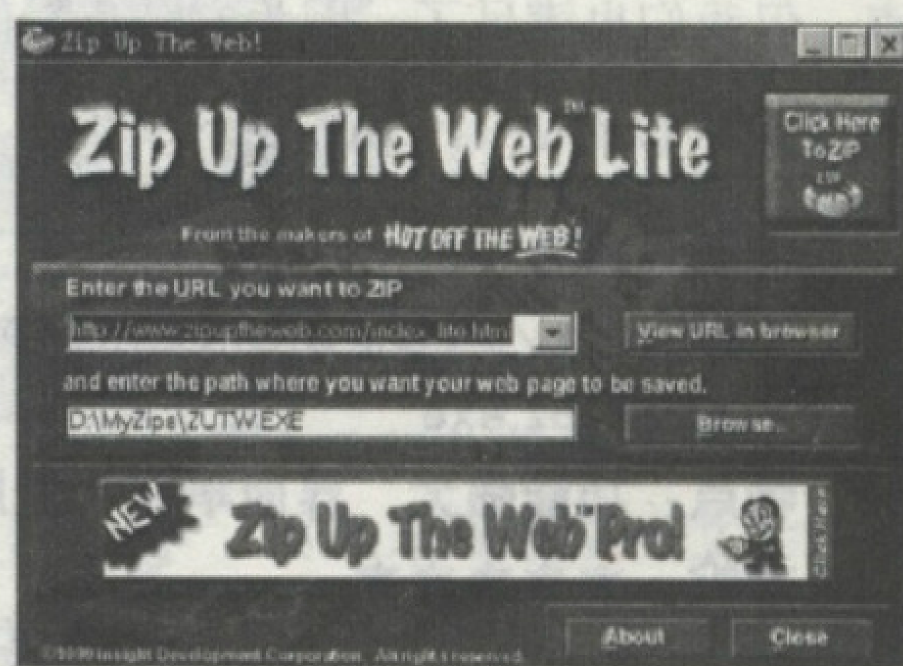
性质：免费

下载：http://www.ziptheweb.com/download/ZipUpTheWeb.exe

特点：把网页储存为可执行文件

评价：★★★

Zip The Web可以说是一个比较另类的离线浏览器。另类在哪儿呢？Zip The Web的强项在于把抓取的网页保存为exe文件。也正是因为这个原因，它的优势在于单个及少量网页的抓取上。由于它的全部文件也就是一个exe可执行文件，所以其储存、传递和阅读都相当便捷，而且所受限制较少。它的使用也相当简单，先在图中的URL中填入要保存的网页地址，然后选择合适的保存目录和文件名，最后只要按一下“click here to zip”就大功告成了。由于笔者在此使用的是免费的精简版，所以只支持单页的抓取。它还有个专业版，功能就强大了很多，不仅能抓取5层的链接，还支持换肤skin功能、水印和密码保护，同时它还支持E-mail直接发送。



WebReaper

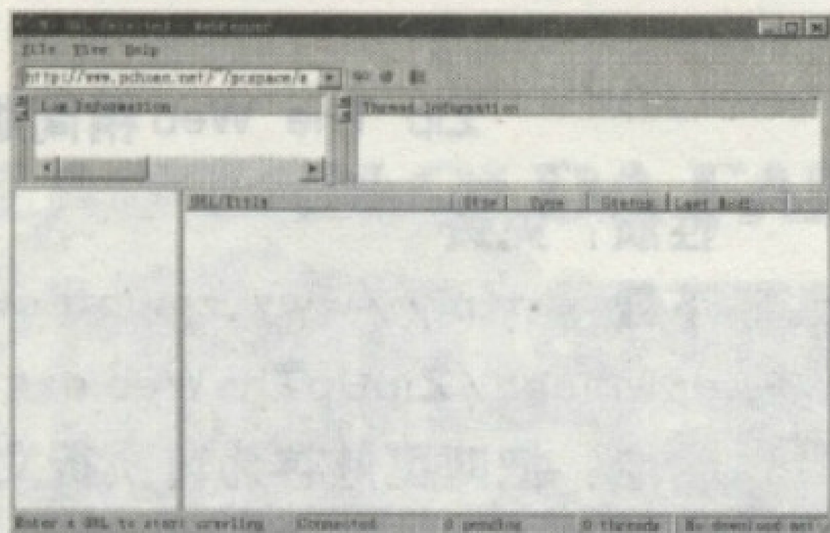
性质：免费

下载：http://www.otway.com/webreaper/webreaper.exe

特点：简洁实用，最重要的——它是免费的

评价：★★★

笔者一直倾心于免费的软件，所以在这次离线浏览器的大放送中也一直想为大家推荐一款免费的东东。不过在离线浏览器中，免费的东东好像很难找，费尽我九牛二虎之力才找到了一个WebReaper。从主界面我们可以看出它是相当的短小精悍、简洁实用的。不过它的功能可一点也不少，别人有的，它也有哦！在使用的时候，你



只需在地址栏中填入相应的地址，并按下“go”按钮就可以了。在地址栏的旁边有3个小按钮，分别为go（前进）、cancel（取消）和option（选项）。在option里你可以选择链接的层数、抓取文件的类型、限制文件的大小、储存在哪个目录以及密码保护等。

和其它一些软件比起来，它是显得简陋一点，但我们也满足了，因为它是免费的。

WebZip

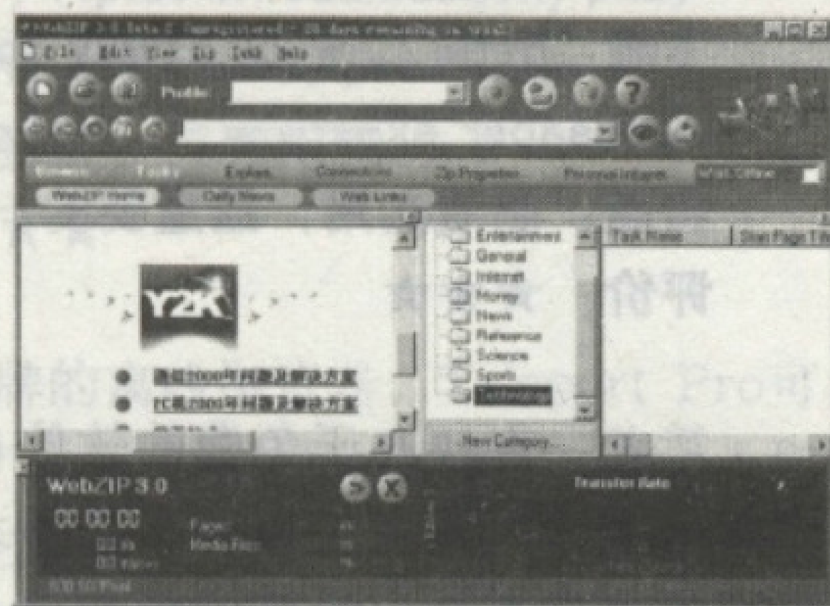
性质：共享

下载：ftp://ftp.pchome.net:195/offline/webzip30b2.exe

特点：功能强大，界面华丽，使用方便

评价：★★★★★

可以说在离线浏览器中，WebZip的知名度最高，很多朋友也都在使用它。在本次的测试中，WebZip也的确显示出了强大的实力，不仅功能强大，使用方便，而且界面也相当华丽。从主界面来看，最上层是Profile，也就是让你选择用什么方式来抓取网页——包括抓取全部网站、抓取部分网站内容以及是否包含文字和图片等4项，当然在option中你还可以定制其它方式以满足你的特殊需要。在profile下面即是地址栏，在此你可以填入想要捕捉的站点的URL地址，然后再选择是储存在你的目录My Intranet里还是直接压缩打包。设置完以上各步后，你只要按动“go”按钮就可以开始下载了。当然，以上各步WebZip也会提供给你精灵窗口，让你按照它的指示一步步做下去。WebZip内嵌了浏览器，这样便于你直接浏览下载的网页。同时它还设置了目录栏，按照不同的内容分为娱乐，网络，新闻，科学等栏目，有利于你下载后的分类保存，这一点超越了其它离线浏览器，非常体贴用户。



在主界面的最下端是状态栏，可以显示WebZip的运行状态，如传输速率、已下载的比例、包含多少页面等。当整个下载任务完成后，它还会给你一份详细的报告，内容包括完成了哪些项目、是否有错误等。和其它离线浏览器比较起来，WebZip的更新速度也是较快的，我们的作者可是相当勤奋的哦！

WebVCR

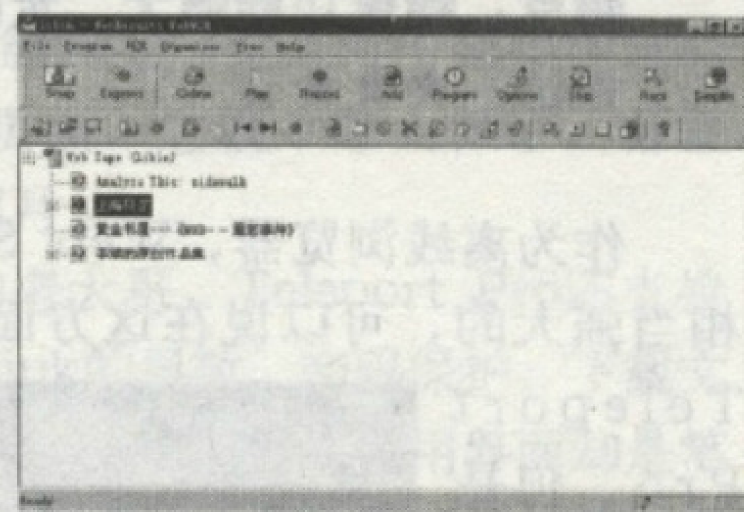
性质：共享

下载：http://www.netresultscorp.com/download/wvcr216.exe

特点：与众不同，方便简洁

评价：★★★★★

WebVCR——网络录像机，的确“人”如其名。由于它是一台录像机，因此界面设置有点与众不同，如图，分别有record（录像）、play（放映）、前进、后退和定时键等。WebVCR除了和一般的离线浏览器一样可通过精灵窗口来定制web页的抓取之外，还有两个非常方便的快捷方式用来抓取网页。在一般情况下，你要抓取网页的时候，你的浏览器也应该正位于该网站。这时，你可以通过Snap键来直接抓取该页，也可以通过express来抓取整个网站，而且通过这种方式抓下来的网页效果相当好，十分完美。



除此之外，WebVCR也支持高级定制功能，如自动拨号、定时下载、设置下载文件类型、限制下载文件的大小等等。

SurfSaver

性质：共享

下载：ftp://ftp.surfsaver.com/pub/surfsaver/Surf15.exe

特点：网络“精彩一页”

评价：★★★★

SurfSaver是AskSam System出（下转21页）

电脑保护神——超级保镖2000

CHAOJIBAOBIAO2000 CHAOJIBAOBIAO2000 CHAOJIBAOBIAO2000 CHAOJIBAOBIAO2000

检测千年虫 删垃圾文件 优化光驱 优化Modem 优化硬盘 加速显示 快速开机 快速关机

北京金品公司今年4月份上市的“超级保镖”在初春的软件市场上掀起了一些波澜，连续多次排在连邦和赛乐氏软件销售排行榜首，质量及实用性是它抢占市场的重要原因。而今，在历经6个多月的销售以后，金品公司根据用户反馈回来的信息，又对原有功能进行了改进，即将推出崭新的超级保镖2000。那么这个“超级保镖2000”究竟有什么新的突破呢？

作为金品公司的忠实用户，我有幸参加了新软件的测试，以下就向大家介绍一下测试心得。

首先，超级保镖2000的界面由原先单一的黑白变为了色彩丰富的彩色画面，令人眼前一亮，其余安装步骤基本一致。关键是在安装完以后，会出现巨大的变化，这点相信老用户一用即知。以前安装完成以后，在显示屏右下角，会出现一个红色的“G”形图标。点击此红“G”，计算机会自动进行扫描，然后重启机器，这时就会进入自动保护状态。超级保镖2000可就没有那么简单了，首先它会出现一个菜单，要求你输入口令，也就是你自定的密码。输入后在以后进行决定性选择时都需要进行口令校验。因为有些老用户反映，有些人曾恶意地随意设置和删除电脑中的内容，造成了一些不必要的损失，因此希望除了自己以外其他人不能进行关键性操作，这一设计相信很多人都会觉得非常实用。第二步，是让你进行分区保护。以前的版本是对你系统的所有东西进行完全保护，而在即将推出的升级版本中，可以根据你的具体需要进行选择。例如可以只保护硬盘上的一个分区或保护多个分区，甚至只保护单一的文件或全部保护，而且还可以对某些目录或文件进行隐藏，对重要文件进行即时保存，使之时时处在超级保镖的保护之下。同时，你还可以轻松设定开机密码，这为广大不同需求的用户提供了极大的选择空间。

在以前版本中，如果想启动或退出超级保镖就必须重启机器。虽然当初这项设计的本意是为了防止用户对超级保镖的误用，但据市场反映，这点顾虑是多余的，所以在新版本中就设置了一个热键呼出“F10”的功能。也就是说，当你想使用超级保镖时，随时都可以用热键呼出。

在新版本中，超级保镖还克服了以前版本不能对格式化及分区操作进行保护的缺点。而且在计算机病毒日新月异、层出不穷的今天，新版本着重强化了防毒功能。以前的老版本是对文件型病毒有防护作用，对引导型病毒则无能为力，而新版本对CIH、七月杀手等恶性病毒都进行了防护。无论是什么样的病毒或恶意的破坏都需要改动可执行文件，依据这点新版本一旦发现有未知的修改操作就会自动弹出一个菜单，提示用户：某某文件已经被修改。这样，你就可以放心地使用各种软件并在网上畅游，这大大放松了人们使用电脑时过于压抑的心情。

另外，还有更好的消息告诉老用户和电脑爱好者们，那就是在新版本中，超级保镖已经彻底解决了令人万分头痛的软件兼容性问题。使用电脑的人们都知道，当安装或使用一个软件时，经常会发生与系统或其它软件不兼容的情况，轻则不能使用，重则造成全系统的崩溃，而现在“超级保镖2000”已不存在这样的问题了。另外，它还能对“千年虫”起到防护作用，使人们不再受“千年虫”之苦。

有了超级保镖2000的保护，你不仅可以象以前那样随心所欲，而且还能感受到前所未有的安全，可谓“一夫当关，万夫莫开”。

北京 无名

Y2K 测试软件大观 2000

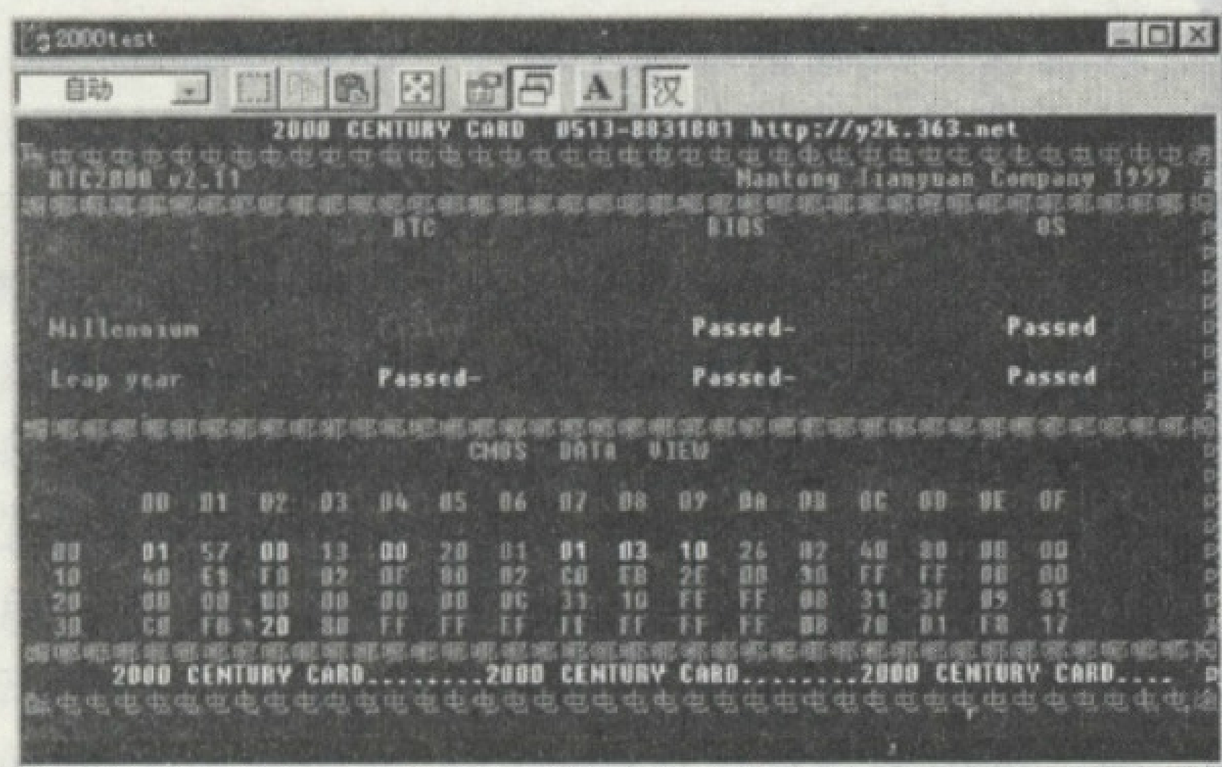
CESHIDAGUAN

湖北 李红波

提起千年虫问题及其可能给我们带来的危害，相信广大用户都不会陌生。各级政府及企事业单位的捉“虫”工作正在紧锣密鼓地进行，可我们自己呢？我们该怎样判断自己的计算机中有无千年虫呢？这就需要“捉虫”软件的帮助了！本人在日常操作中试用了几个不同的Y2K测试软件，现分别介绍给大家。

一、RTC2000（DOS）

RTC2000是一个专门用于测试电脑硬件是否存在Y2K时钟问题的软件，它主要测试RTC、BIOS时钟、OS时钟等方面是否存在Y2K问题。测试的具体内容主要包括1999年至2000年的Y2K过渡测试以及2000年至2010年的闰年测试等。我们只需在DOS（包括Windows 98的DOS窗口）中启动该软件，即可对系统进行测试。在测试过程中，PASSED表示测试



通过；PASSED-表示测试基本通过，即日期正确但机器内的星期表示不正确；FAILED表示测试不通过。实际测试RTC时钟时，许多机器由于主板日期生成电路板部分未进行修改，故仍存在Y2K问题，检测结果为FAILED。而在进行BIOS时钟测试时，由于许多机器在处理日期时，对闰年、过渡年星期没有做相应的更正，故机器日期正确但星期表示不正确，所以这些计算机仍要进一步获取修改程序以更正这些问题。

二、CLOKTEST 2000（DOS）

使用该软件之前首先应使用“FORMAT A:/S/U”命令格式化一张空白软盘，并将该软件中的所有文件全部拷贝到新格式化的软盘中，然后用该软盘启动计算机，在D O S 状态下执行软盘上的CLOKTEST文件即可进行测试。测试过程中用户只需按照屏幕指示进行操作即可，测试完毕之后，CLOKTEST 2000会将最后的测试结果保存到软盘的SUMMARY.TVR文件中，我们可据此了解相应的情况（如果计算机存在Y2K问题，还可以使用CLOKTEST 2000的出品商TANTRA公司提供的CLOKTEST 2000 Pro加以解决，不过那可是要花钱的呦）。

三、MFX2000（Windows 95/98）

MFX2000可以算是市面上最好的Y2K检测工具之一。它的最大特点在于可以对所有的应用程序进行检查，以确保用户的程序文件都采用了4位数字的格式来表示年份（相比之下，其它大多数的Y2K软件都只能对系统BIOS和操作系统本身作“千年虫”测试）。同时，MFX2000会在测试结束之后给出一份非常详细的Y2K测试结果报告，使用户对计算机的“千年虫”状况有一个比较准确的了解。MFX2000的使用比较简单，启动之后只需按其提示进行操作即可，非常方便。

四、Norton 2000 Test/Fix (Windows 95/98)

Norton 2000 Test/Fix是著名的工具软件公司Symantec的产品，它不但能全面安全地检测电

脑是否存在Y2K问题，而且还能杀虫。我们在使用Norton 2000之前首先要准备一张干净的软盘（必须格式化且没有任何文件），然后运行Make BIOS Test Disk程序，制作一张BIOS测试盘（Norton 2000 Test/Fix需要重新启动计算机并在DOS下运行，所以我们必须按照它的要求制作一张启动盘）。然后再用创建的BIOS测试盘启动计算机，Norton 2000 Test/Fix就会自动运行，并对计算机的Y2K问题及2000年至2015年的闰年问题进行测试（其间需要重新启动一次计算机）。在测试过程中如果发现问题，Norton 2000 Test/Fix还会自动修正，使用非常方便。

五、Test2000（DOS）

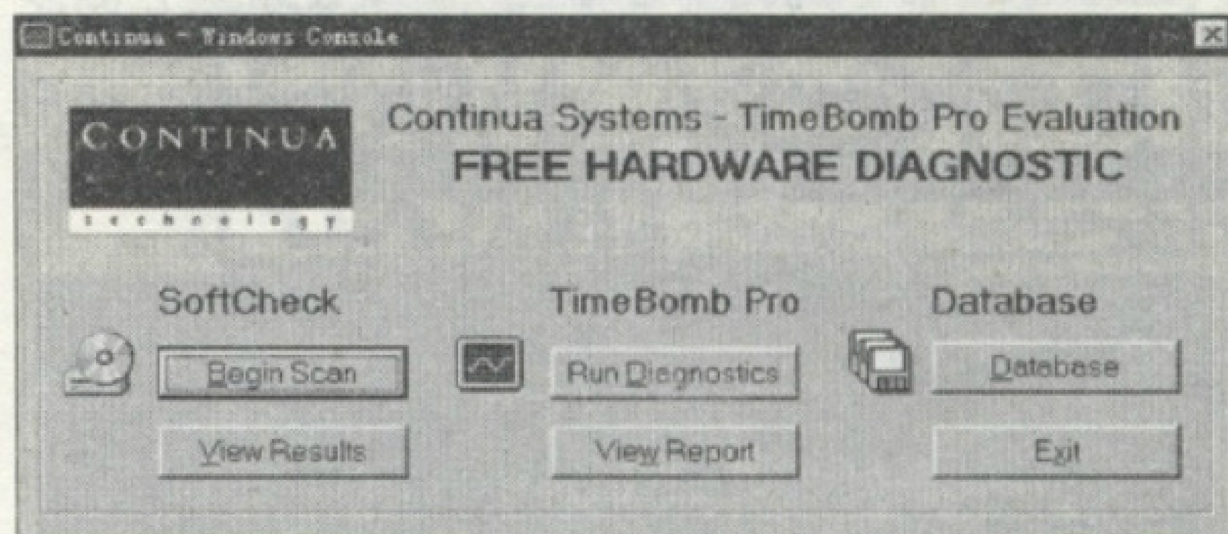
Test 2000是一个DOS下的Y2K测试软件，它不能直接在Windows的DOS窗口下运行。其功能比较简单：仅能测试计算机能否从1999年12月31日顺利跳至2000年1月1日以及计算机是否能设置2000年2月29日两个方面。不过使用也很简单，我们只需切换到纯DOS状态，然后在DOS提示符下输入“Test 2000”命令即可开始进行检测。在测试过程中，Test 2000会自动重新启动一次计算机，并对发现的问题提出报警，不过Test2000不会做出任何修改。

六、Y2K Test&Fix（Windows 3.x/95/98）

Y2K Test&Fix是一个简单而有效的个人计算机Y2K问题检测软件，它可对系统活动时的数据、2000年闰年问题、2001年的非闰年问题及系统重启时的情况进行检测，并可生成一个详尽的结果报告。Y2K Test&Fix是一个自解压文件，安装完成后它就会自动启动，我们只需单击TEST按钮即可启动其测试功能。在测试过程中，计算机会自动重启3次（分别用于执行上述4个Y2K的测试），然后我们就可以得出详细的测试分析了。不过免费版的Y2K Test&Fix并不提供修复功能，有兴趣的读者可购买它的完全版以对找到的问题进行修复。需要注意的是，Y2K Test&Fix不支持Win98的beta版。

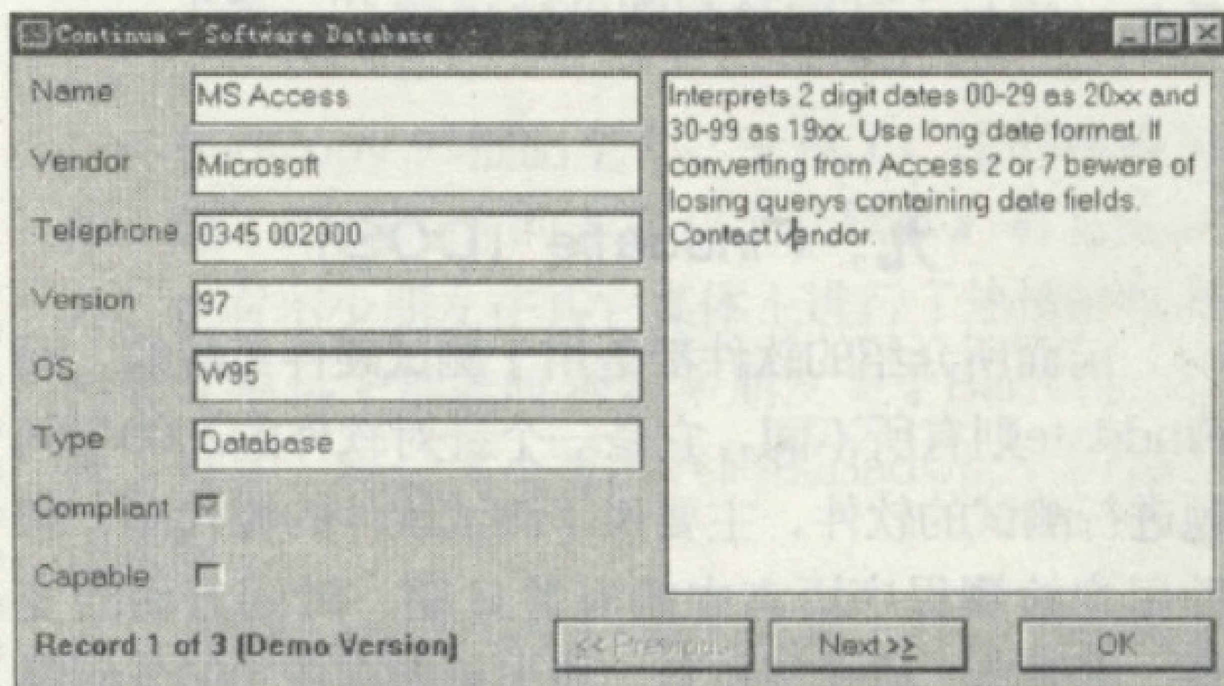
七、TimeBomb（Windows）

TimeBomb是一个Windows下的Y2K测试软件，能对计算机硬件各种级别的时钟（系统时钟、BIOS时钟、CMOS实时钟等）进行详细的测试，使操作人员可以很清楚地了解到所使用的计算机硬件是否有2000问题。另外，TimeBomb的出品厂商Continua公司还对26000多种应用软件及数据库的2000年问题进行了测试，并在TimeBomb中列出这些软件的版本号、出品厂商及是否符合2000年要求等信息，我们可以利用它查找自己所使用的软件是否存在2000年问题，这就给用户的



日常操作带来了极大的便利。

启动TimeBomb的主程序console.exe之后，系统就会显示出如图所示的界面，然后我们就可以利用“begin scan”按钮对驱动器上指定类型的文件进行查找，利用“run diagnostics”按钮对计算机硬件的Y2K问题进行测试，利用“datebase”按钮来查看Continua公司测试过的26000多种应用软件及数据库的信息资料（如图所示），使用非常方便。

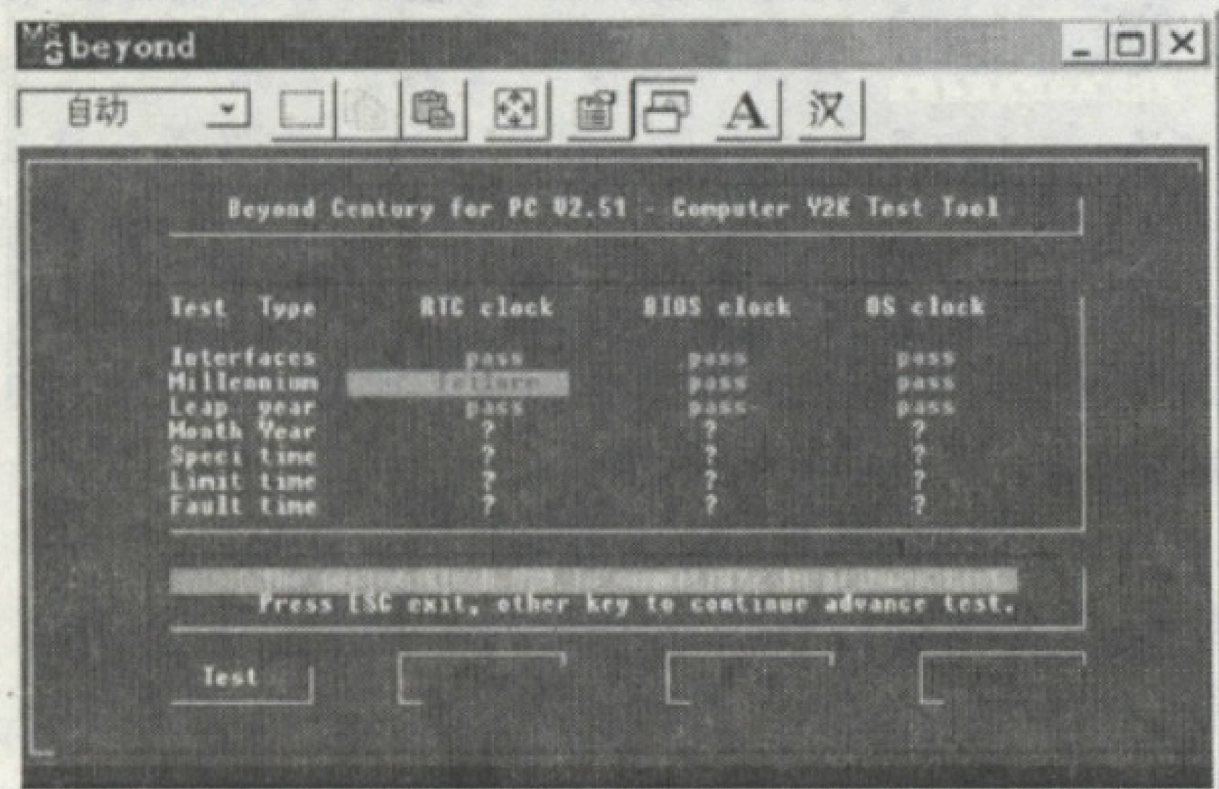


八、Beyond Century 2000（Windows 3x/9x/DOS）

“超越世纪”（Beyond Century 2000）是一个用于快速检测基于x86兼容CPU的计算机是否存在2000年问题的软件。它可对从8088到PⅢ等各类计算机、兼容机、终端及服务器快速进行检测，应用范围非常广泛。除检测功能之外，Beyond

Century 2000还具有修正功能。它能针对不同的检测结果对计算机系统进行修正，从而保护计算机的安全。“超越世纪”在检测时可对计算机的RTC、BIOS时钟、操作系统环境时钟三个层次进行独立全面的检测。检测内容包括：时钟接口的正确性、千年过渡测试、1999年到2010年的闰年测试、1999年到2010年的月末过渡测试、1999年到2050年间的大量特殊日期测试、边界日期测试、无效日期测试等。

启动Beyond Century 2000之后的界面如图所示，我们可利用“Test”来自动测试系统，利用



“View”设置和查看时间，利用“Readme”阅读帮助信息。经过测试如果发现了问题也不必着急，“超越世纪”提供了一个专门的Y2K修正软件Fixer.exe，我们可利用它自动对RTC、BIOS的千年、闰年、星期等问题进行修复。

九、Finddate（DOS）

前面所介绍的软件都是用于测试硬件系统的，而Finddate则有所不同。它是一个针对软件的2000年问题进行测试的软件，主要用于测试软件的源代码，帮助用户检测程序语言中的有关日期、时间方面的变量、字符串、格式等信息，找出可能存在2000年问题的程序行，并将相关的字符串记录、打印下来，程序员可根据报告分析源程序中这些位置的源代码，简化对源程序的处理。需要说明的是，Finddate是一个源代码测试软件，它只能直接处理ASCII格式的源代码文件，不能处理编译后的二进制文件，这点务请用户注意。

上述所有软件均能从《中国计算机报》1999年6月份的配套光盘中找到，有兴趣的读者不妨试一下。

附：有关计算机2000年问题的网站：

http://2000.beijing.gov.cn 北京市计算机2000年问题办公室

http://2000.beijing.gov.cn/dxh/index-1.htm 北京市计算机2000年问题办公室论坛

http://2000.beijing.gov.cn/dxh/y2k-cymw.html 2000年问题的解决思路

http://2000.beijing.gov.cn/dxh/y2k-dsektop.html 台式机如何渡过2000年危机

http://2000.beijing.gov.cn/dxh/y2k-ms-desktop.html 微软桌面产品中的2000年问题分析

http://2000.beijing.gov.cn/dxh/zjlt/y2k_gl_baoxian.htm 2000年问题管理报告

http://jm-www.hb.cninfo.net/service/y2k.htm 计算机2000年问题指南

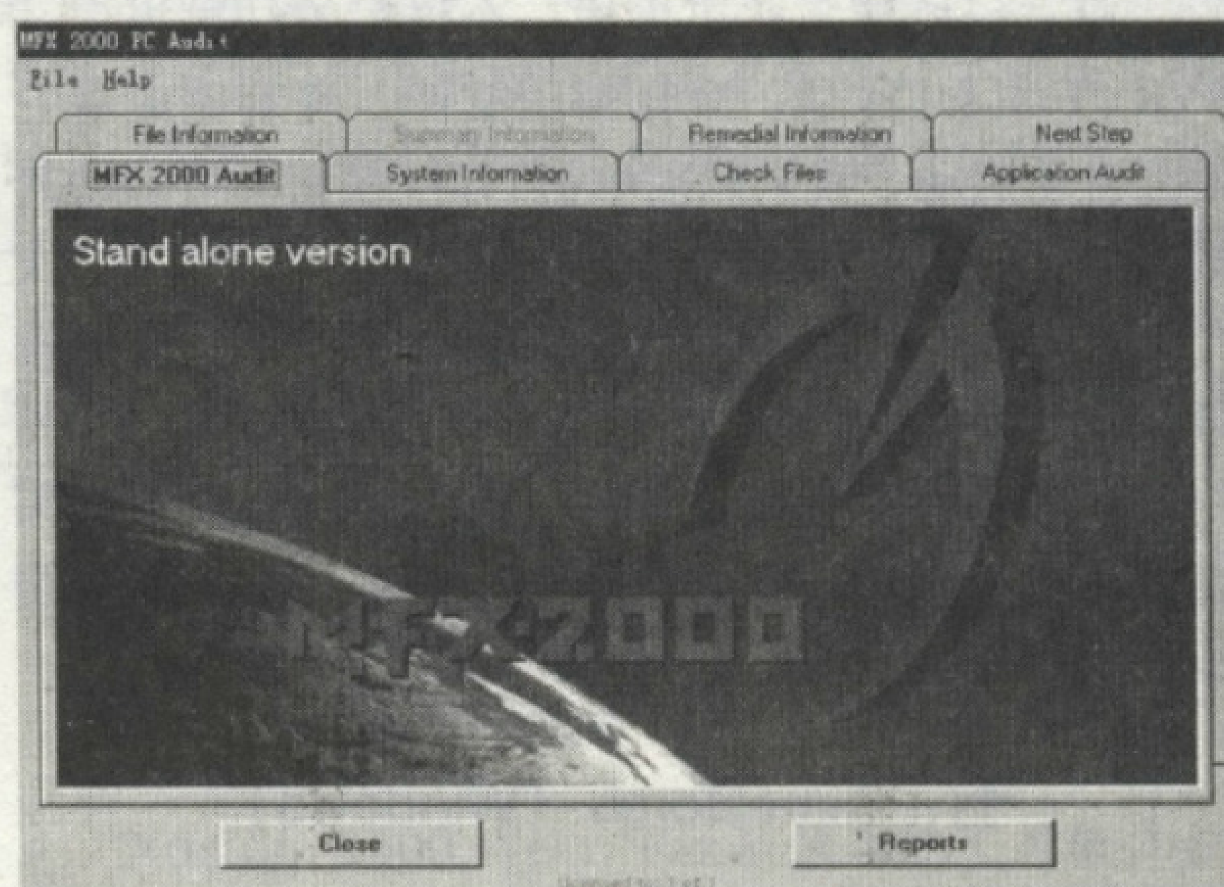
http://MSIA.pine.ncu.edu.tw/~ppfoong/y2k_b5.html Y2K千年虫危机

http://www.chinabyte.com/y2k ChinaByte制作的2000年问题专版，为普通人及专业人士提供解决2000年问题的参考

http://www.cintcm.ac.cn/2000/2.htm 2000年问题网站

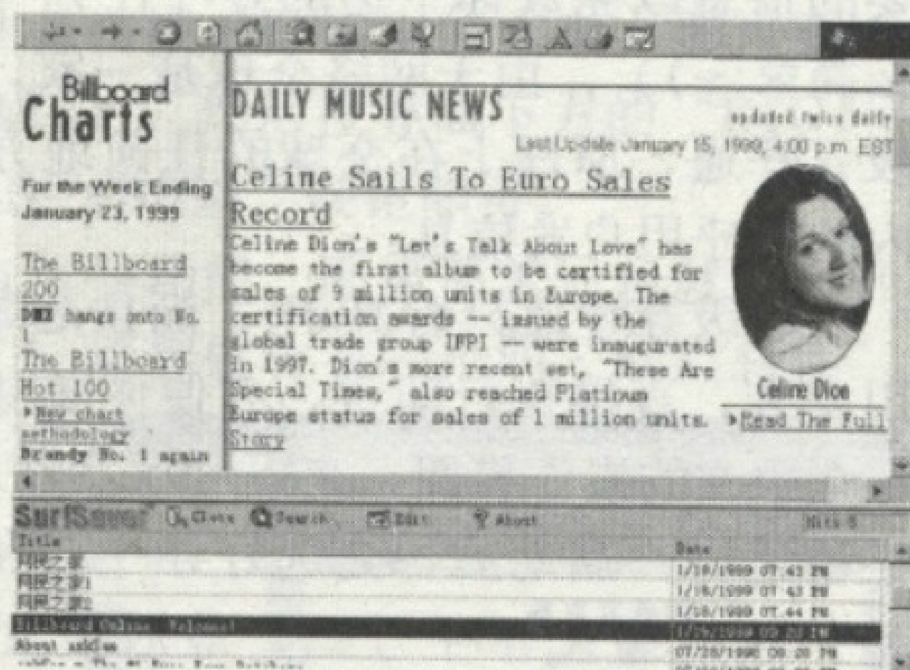
http://www.cintcm.ac.cn/2000/5.1.htm 有关国家政府为解决计算机2000年问题所采取的行动

http://www.computerworld.com.cn/week/tech/970721_04.html 计算机2000年问题的修改方法和软件工具



（上接16页）品的软件，曾获得PC magazine的强力推荐。它可以完好无损地保存单个网页，包括图片、文字内容、超级链接以及frame等等都可储存在名为*.ask的文件中，所以一张网页就是一个文件，与众不同。SurfSaver支持全文搜索和布尔方式，支持模糊查询，并且你还可以为需要保存的网页加上标题、注释和索引，也可把该网页E-mail给你的朋友，当然前提是他也必须用该软件来阅读。

SurfSaver和浏览器结合得相当紧密。在浏览网页时，IE的用户可通过点击鼠标右键选择save来直接保存网页，而Netscape的用户则可通过工具栏及书签栏选中SurfSaver来进行保存。同样在离线浏览时，你只要打开浏览器，选中SurfSaver就可以调出先前保存的网页了，既简单又好用。可以说，SurfSaver是我迄今为止所见过的最智能型的网页保存软件。



离线浏览器的出现，不仅能节约我们大量的上网时间和金钱，能在自己的硬盘中快速浏览，而且你随时随地都可以调用它们，不管是在旅途中，或是在其它的地方——只要它们已被保存了。在本文评测的8个软件中，笔者首推WebZip和WebVCR。对于一般的家庭用户，这两个软件已能满足绝大多数要求了。相对来说，WebVCR更适合于个人用户，因为它的使用更简单。对于webmaster来说，Teleport Pro、Web Snake无疑是他们的最佳选择，因为它们具有强大的镜像功能，速度快，适用于大量抓取网页。如果你平时只需保存单个网页的话，那么Zip The Web和SurfSaver就是你的最佳伴侣啦！但是根据我国的实际情况，要是你既不愿意出钱购买软件（或者说没条件购买软件），又不愿意侵犯版权，尊重作者的劳动成果的话，免费的WebReaper就是你最明智的选择了！



飓风软件合集

江苏　任良

BadCopy 99

版本：V1.01
作者：任 良
下载：http://renliang.yeah.net

BadCopy 95推出至今，受到了广泛的欢迎与支持，除了BadCopy的老家《大众软件》有它的介绍外，更有不少朋友在其它媒体上进行了热情的推荐。作者几乎每天都能收到好多朋友关于BadCopy的邮件。现在，经过完全重写代码的BadCopy 99终于浮出水面。

BadCopy 99与它以前的兄弟一样，主要能帮你拯救磁盘，它新增或加强了以下特别功能:

1.优化的算法，保证修复拯救数据更快更全。

2.支持文件夹直接复制，你甚至可以直接把整个逻辑盘完整复制到另一个文件夹下。

3.可以自由定制BadCopy的各项纠错参数，保证能最大限度地挽救你的宝贵数据。

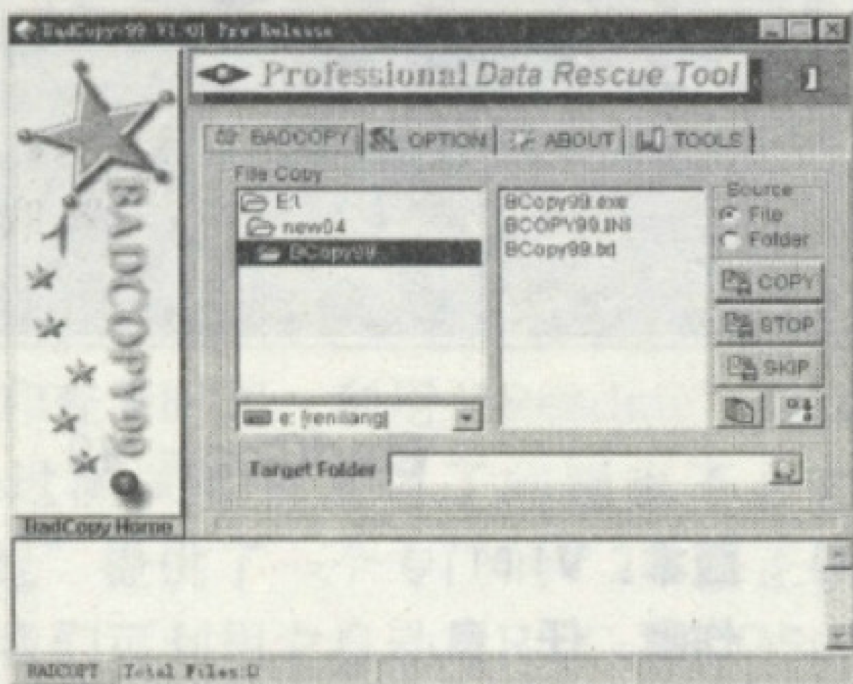
4.可以直接对隐含或系统文件进行操作。

5.文件操作安全性增强，危险操作先行提示，避免不必要的损失。

6.可以直接在BadCopy里面运行或打开程序。

BadCopy 99可以稳定工作在中英文Win95/Win98/Win2000及WinNT平台上，整个软件300多k，完全贯彻了绿色软件的思想，不用安装。运行后界面分成了四页，BadCopy 99的复制及修复功能全部可以在软件的首页上实现。先确定需要复制文件（可以是多个文件）还是整个文件夹（包括其中的子文件夹），在[Source]下有File及Folder两项可供选择。然后选上要复制的文件或文件夹，接着告诉BadCopy把挽救的数据存放在哪个文件夹（Target Folder）下，一切准备就绪，轻按“COPY”按钮后，就可以静心地去喝杯茶了，BadCopy会自动拼命地帮你读出每一个字节的数据，实在不行的话，BadCopy会用智能填充的方式补全数据。

[Option]页面中你可以自由定制BadCopy的一些参数，如是否显示隐含或系统文件，是否自动进行智能数据填充，以及是否重试及每个数据块的大小（当修复数据效果不理想时可以试着调整其中的参数，如果数据比较宝贵，可将每块大小——Block Size相对定小一点，这样可以最大限度地挽回数据；如果追求速度，则应适当定大一些）。



新版本所有的代码都是重写的，改变的地方很多，你可以慢慢感觉。

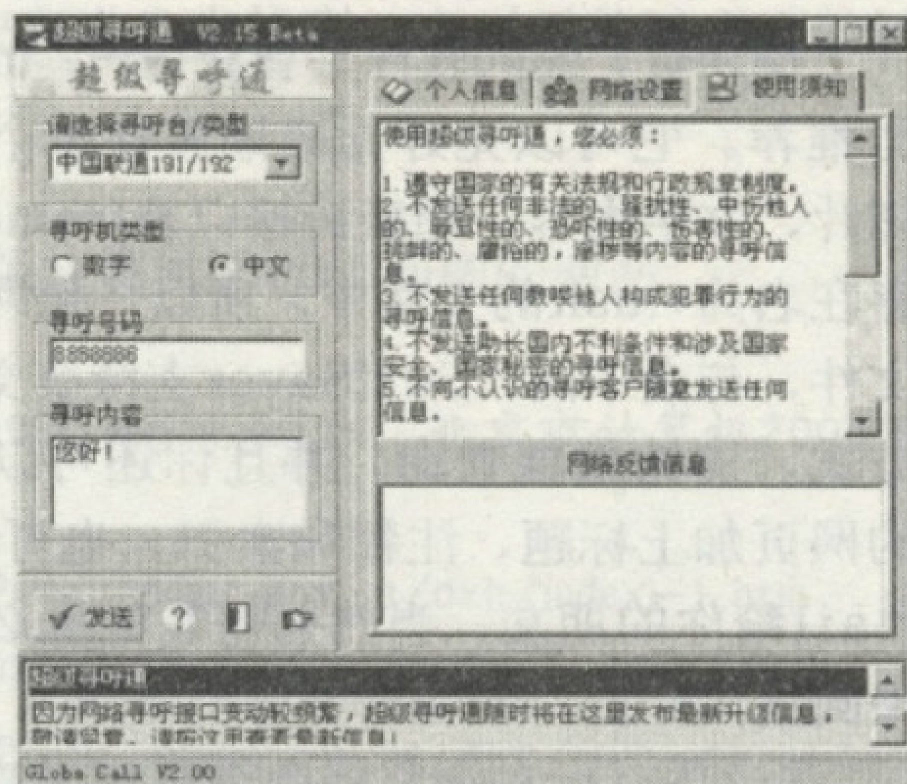
最后还要说明一点，BadCopy99仍旧是完全免费的自由软件，没有任何使用限制。它如果能急你所急，在需要的时候帮你成功挽回一些重要数据，那就是作者的最大心愿。

超级寻呼通

作者：任 良

下载：http://renliang.yeah.net

超级寻呼通，顾名思义，就是帮你发送寻呼信息的东东。不要以为这里的寻呼就是象I C Q 等的Instant Message，它是真正意义上的无线寻呼机（BP）。有了超级寻呼通以后，想要CALL朋友就不用打电话麻烦寻呼小姐了，自己动手，随时随地传讯息。



当然，超级寻呼通不会让你建一座发射塔来完成任务，而是利用互联网，向寻呼台的网站发送必要的信息以完成你下达的寻呼任务（原来也就这么简单:-)）。由于网络全球是一家，所以通过超级寻呼通，原理上在全球的任何地方都可以给国内的寻呼用户发信息。

超级寻呼通只有200k，而且是绿色软件，不用安装，直接执行即可，方便你随身携带。它具有全中文的操作界面，在Win9x/NT/2000上都能平稳运行。启动后，先选好寻呼台和寻呼机的类型，然后输入寻呼号码，最后按发送按钮就行了。一般情况下，几秒钟内你的朋友就能收到你的消息，不过这需要具备两个前提条件：

1.寻呼机类型当然必须在超级寻呼通的支持范围以内（这个范围会不断扩大，目前支持中国电信、中国联通、中国电信GSM全球通手机短讯）。

2.有不少寻呼网站需要寻呼用户先申请网络寻呼的服务，如中国联通，那麻烦你先要去那里登记一下。

如果你通过免费169或局域网上Internet，超级寻呼通还支持使用代理服务器，你可以在超级寻呼通的网络设置页面上进行相关的配置。

由于条件的限制，首个版本的超级寻呼通支持的寻呼台有限，不过以后会慢慢增加的。如果你发现自己的呼台也上网了，告诉我，以后版本的超级寻呼通说不定就会支持你的呼机了。超级寻呼通是免费软件，没有任何功能限制，你放心使用吧。

飓风简繁通

作者：任 良

下载：http://renliang.yeah.net

飓风简繁通是专门帮你进行GB码与BIG5码

之间转换的工具。浏览港台地区的网站，收到那边来的邮件或软件，大都是BIG5繁体编码的，你可以用飓风简繁通转换到GB简体码来阅读；相反，如果你准备向那边的朋友写信，写完后最好再转换成BIG5码。

虽然目前能进行内码转换的软件不少，但总感觉用得不顺手，于是就有了飓风简繁通。它是中文自由软件，贯彻纯"绿色软件"思想，不用安装，把300多k的压缩包解至硬盘的任意一个目录中即可使用。软件支持对普通文本、剪贴板上的内容、磁盘文件进行任意内码转换，速度相信一定不会令你失望。你只要定位到软件的相应页面（比如你准备转换剪贴板上的文本，那只要选"剪贴板转换"），然后按界面下方的"BIG5->GB"或"GB->BIG5"按钮即可。

如果只有这些功能，飓风简繁通也就没有什么过人之处了，看到软件有一个叫"网站转换"的功能页面了吗？它可以在几分钟之内全自动地为你的网站生成一个BIG5码的版本。两岸本是一家，赶快为你的网站做个BIG5码版本，然后UPLOAD吧。一个GB码，一个BIG5码，看上去专业许多，而且也比较实用。当然，你什么时候从港台地区抓个网站过来，也可以先来个BIG5->GB的转换，然后轻轻松松慢慢欣赏。

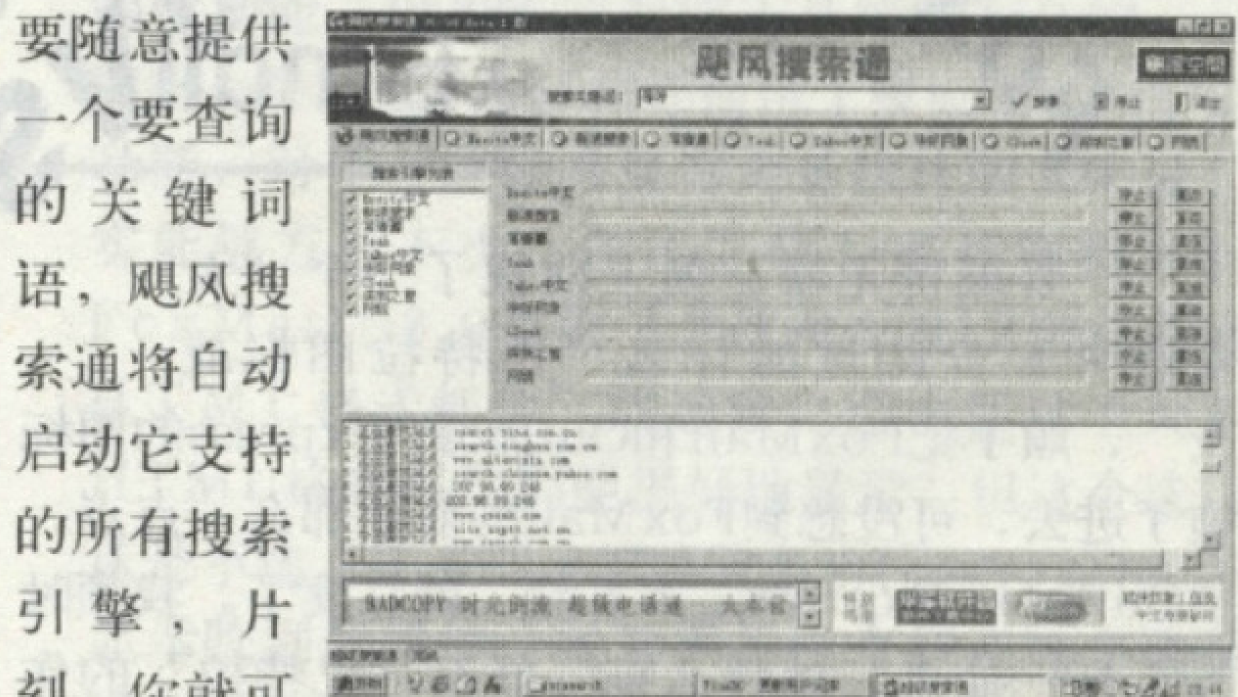
网站转换功能使用起来也极其简单，你只要先把网站在硬盘上做一个COPY，然后在飓风简繁通的"网站文件夹"一项中填入这个目录名称，最后按GB->BIG5。稍候，你COPY的那个目录里就是一份完整的BIG5码版本。

飓风搜索通

版本：V0.99
作者：任 良
下载：http://renliang.yeah.net

网上信息浩如烟海，要寻找一些自己想要的东西，如果不凭借搜索引擎，很容易迷失于WEB间无数的蓝色链接中。曾经有"搜索为王"的说法，不无道理，似乎整个网络的风光都让搜索引擎占去了。但搜索引擎功能虽然强大，一个引擎返回的结果未必能使你满意。于是，你频繁切换于好几个搜索引擎中，在焦急中茫茫等待。

飓风搜索通是一款全中文的信息搜索工具，软件内置九个流行中文搜索引擎，包括著名的Yahoo中文、Excite中文、新浪搜索等等。你只要随意提供一个要查询的关键词语，飓风搜索通将自动启动它支持的所有搜索引擎，片刻，你就可以看到各个搜索引擎返回的结果。九个引擎同时工作，再者，你也省去了浏览器取回搜索引擎首页面及一次次重复键入关键词的时间，显而易见，效率提高了近十倍。



飓风搜索通的使用方法很简单，上网需要查询信息时，只要在"搜索关键词"一栏中写上你需要查找内容的关键词，然后轻点"搜索"按钮，你会看到界面上各个搜索引擎的进度条同时在有条不紊地前进。你可以随时按"停止"按钮停下某一个或全部搜索引擎，如果某个搜索引擎由于网络阻塞，暂时没有工作起来，你可以稍候按一下"重连"按钮。一段时间后，你可以查看各个搜索引擎的反馈结果。各个搜索引擎分页显示（经过一段时间的使用，你或许可以对搜索引擎来个综合评测了:-)），完全兼容IE，可以直接顺着链接查询或浏览下一步的信息。

当然，如果你觉得用不着麻烦这么多搜索引擎，飓风搜索通可以让你选择需要的引擎。软件还支持直接网上升级、更新信息发布等。最最重要的是飓风搜索通是全中文的自由软件，软件容量200多k，纯绿色软件，不用安装，随到随用，没有任何功能及使用期限限制。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第12期\BBX\下。

你的“鸡儿”谁来管

FoxMail 3.0 Beta VS Outlook Express 5.0



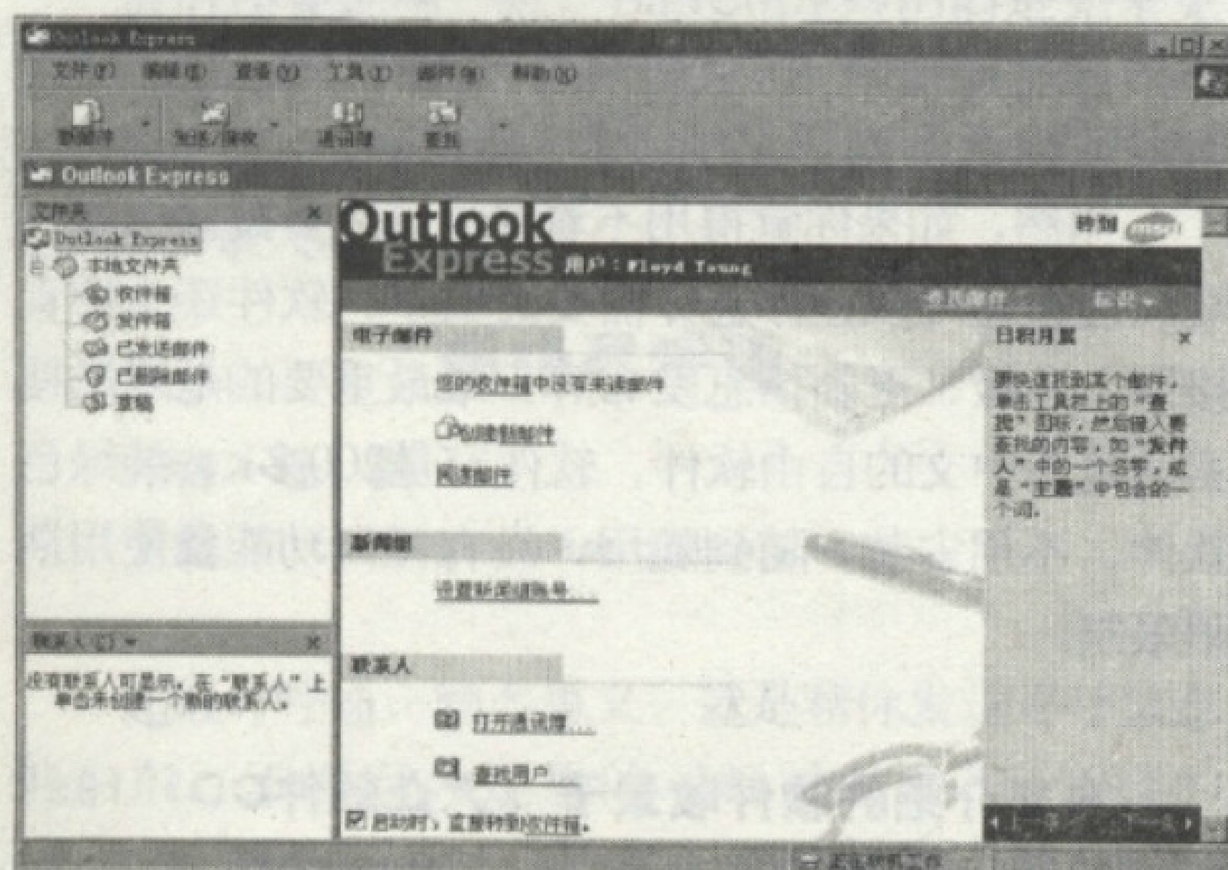
上海 孤雪

一日闲得无聊，便上网找了一个《大众软件》介绍过的什么“巴特拉图标战士”，顺手把FoxMail和Outlook Express的图标拖了进去，可没想到FoxMail的血才那么一点点，被Outlook Express三下五除二就打发了。我顿时气不打一处来，搞什么嘛！好歹“巴特拉”的作者也是个台湾人，一点不给国产软件面子！

现在FoxMail出了最新的3.0 Beta版，IE5.0中也推出了Outlook Express 5.0，我对这两个软件进行了一番测试，让它们真刀真枪地比试一番，看看究竟孰优孰劣。Round One，Ready？Go！

第一回合：整体印象

IE5.0的安装经历了漫长的等待，可装完以后却没有象IE3.0到4.0那样带来不小的惊喜，似乎没有多大的改变，倒是Outlook Express换了一个新的图标，成为唯一的亮色。Outlook Express似乎庞大了不少，启动有一些慢，可进入其主界面后（如图一），我不禁呆了一呆。原来色彩鲜艳的大图标不见了，取而代之的是浅黄色的基调。



纸、笔和眼镜让人回味起以前写信的时光，油然而生一种亲切感，似乎闻到了微微发黄的纸张散发出的书香。同时更多的功能可以直接从主界面进入，无须繁琐的菜单选择。总的来说，Outlook Express的界面设计给人一种很大气的感觉，微软的设计水平看来又成熟了许多。

FoxMail则具有国产软件的特色：朴实的界面，小巧的身材。整个安装程序还不到600k，启动速度也非常快。界面虽仍很简单，但比起以前已进步了不少。第一次启用时会出现新账户创建向导，非常友好。

就界面而言，如果说Outlook Express是大家闺秀的话，FoxMail就要算是小家碧玉了。

第二回合：功能特色

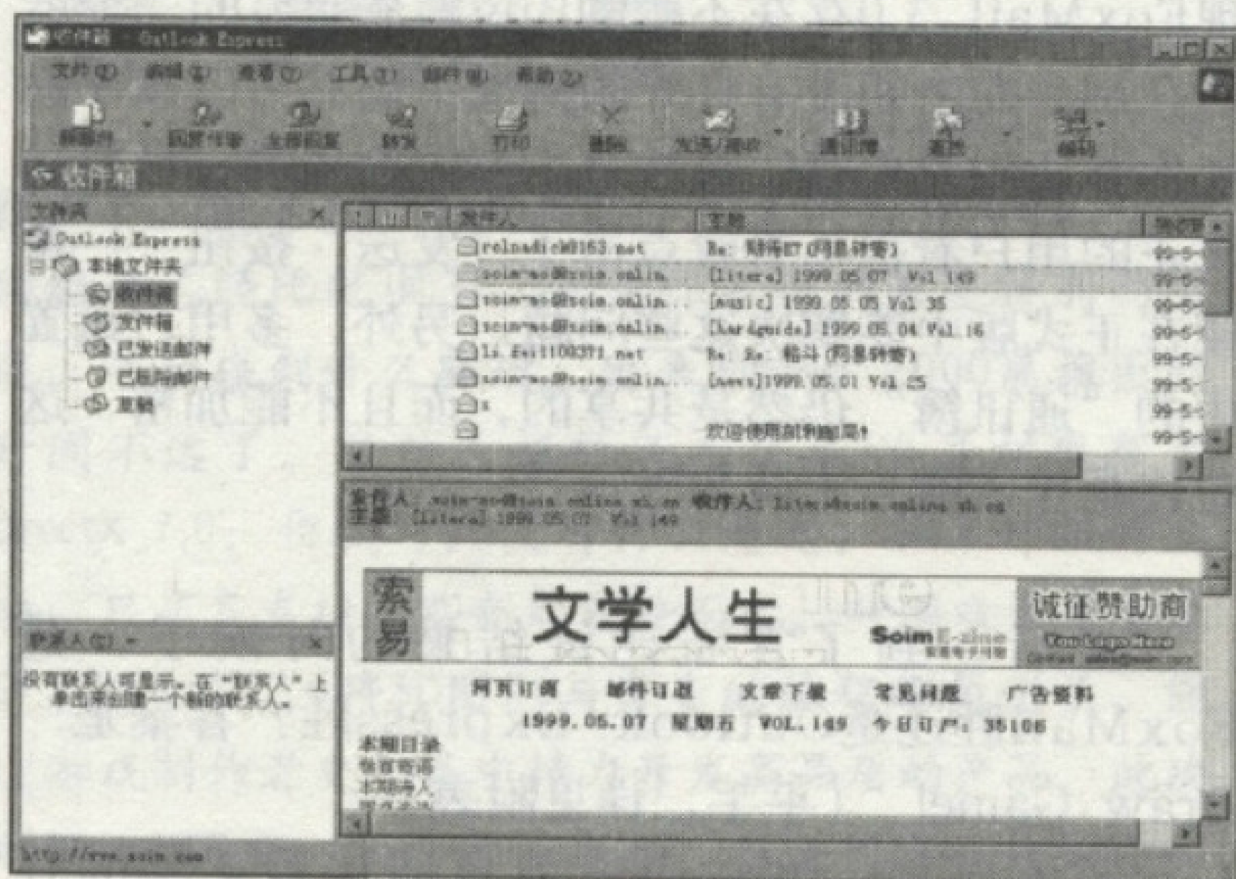
作为一个E-mail管理软件，Outlook Express和FoxMail都具备了收信发信和信件管理等基本功能，但它们都有自己的特色，下面我就逐一进行对比介绍。

1.多用户支持。这是FoxMail 3.0的最大特色了。FoxMail 3.0引入了“账户”的概念，每个账户面向一位使用者，使用一个单独的目录存放邮件，账户内还可以设置多个邮箱和多个POP3账号（SMTP只能有一个），而且还可以对账户进行加密。这样的设计对于某些多人共用一台电脑的用户来说是非常有用的。对于一些有多个电子信箱或是在网上有不同身份的网虫来说，多个用户的设置能够有效地把各种信件分到不同的邮箱。FoxMail 3.0的这个特色可以说是非常体贴用户的，这也是许多用户喜欢用FoxMail的原因之一。

Outlook Express 5.0虽然也支持多用户，可实际上它只是支持多个POP3和SMTP，所有的账户共用一个收件箱，而且也没有加密功能。

2.编码方式转换功能。原来的FoxMail 2.1有一个很好的地方，就是不大会出现乱码。在FoxMail 3.0中，这个特色依然保留了下来，而且还提供了GB和BIG5之间的转换功能。说FoxMail是最适合中国人使用的E-mail软件，很大程度上就是因为FoxMail对于中文的支持是最好的。

以前对中文的支持一直是Outlook Express的一个问题，而在最新的Outlook Express 5.0中，这个问题有了很大的改善。主要是在右上角增加了一个“编码”按钮（如图二），通过这个按钮可以很方便地转换邮件的内码显示，绝大多数的乱码问题都可以通过这个按钮来解决。微软为了打入中国市场可真是用心良苦啊!



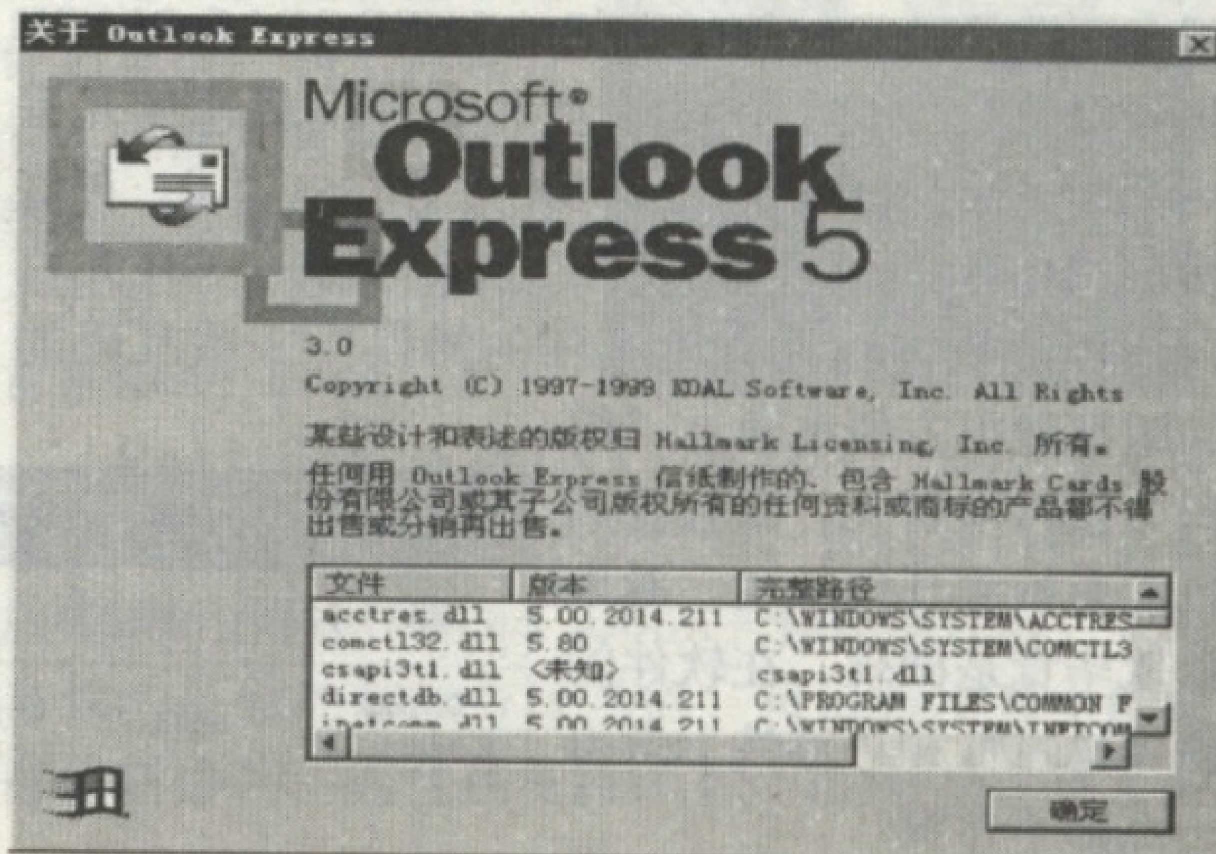
3.信件过滤和管理功能。FoxMail 3.0和Outlook Express 5.0都有非常强大的信件过滤功能，FoxMail叫过滤器，Outlook Express叫邮件规则，其实质是相同的。它们都可以对满足某些条件的邮件（如发件人、标题、附件名等）进行一些特定的操作（如移动、复制、删除、转发、自动回复等）。如在FoxMail中就可以建立多个邮箱，然后规定若发件人等于某某则移动到某邮箱，这样就可以把不同来源的邮件分门别类地放到不同的邮箱，便于管理收到的邮件。

不管是过滤器还是邮件规则，都是对已下载的信件进行管理，如果要对付垃圾邮件或庞大的邮件炸弹，它们就显得力不从心了。对此，FoxMail 3.0提供了“远程信箱管理”功能，可以先取回服务器信息，对垃圾邮件选择“在服务器删除”，你马上就又有一个干净的信箱了。而Outlook Express没有“远程信箱管理”功能，只能通过“阻止发件人”来拒收垃圾邮件，对于邮件炸弹就束手无策了。

4.信件编辑器和HTML邮件支持。在信件编辑器方面，FoxMail 3.0较之FoxMail 2.1已有了很大的改进，窗口被独立出来，并且增加了“撤销、恢复、查找、替换”等功能，虽然还不能与一些著名的文本编辑器相提并论，而且也没有HTML编辑功能，但用来写写信还是绰绰有余的。另外值得一提的是FoxMail还提供了模板设置和宏定义功能，对于一些经常要写大量信件的人来说，确实能够方便不少。在HTML邮件支持方面，FoxMail 3.0提供了“使用内置IE浏览器显示HTML格式邮件”的选项，选中后对于大多数HTML格式邮件都能很好地显示。但这个选项默认是不选，许多朋友都曾问我为什么FoxMail不能显示收到的邮件，就是因为没有打开这个选项的缘故。虽然FoxMail的编辑器未提供HTML编辑功能，但还是可以用其它软件写好后作为附件发送，麻烦是麻烦一点，但对于这么小的一款个人开发的免费软件，我们还能要求什么呢?

至于Outlook Express 5.0，它的编辑器简直就是一个强大的HTML编辑器，功能大致相当于FrontPage Express，还提供了“信纸”功能，可以很方便地写出非常漂亮的邮件。它对于HTML格式邮件的支持当然是非常好的，因为这本来就是微软倡导的嘛!

5.其它功能。微软总是把软件尽可能做大，加入许多功能，Outlook Express也是一样。Outlook Express一个重要的附加功能就是阅读新闻组。它的新闻组功能是比较好的，很简单顺手，虽然不如一些专门的软件那样强大，但对于个人来说也是个很不错的选择。另外，Outlook Express还有



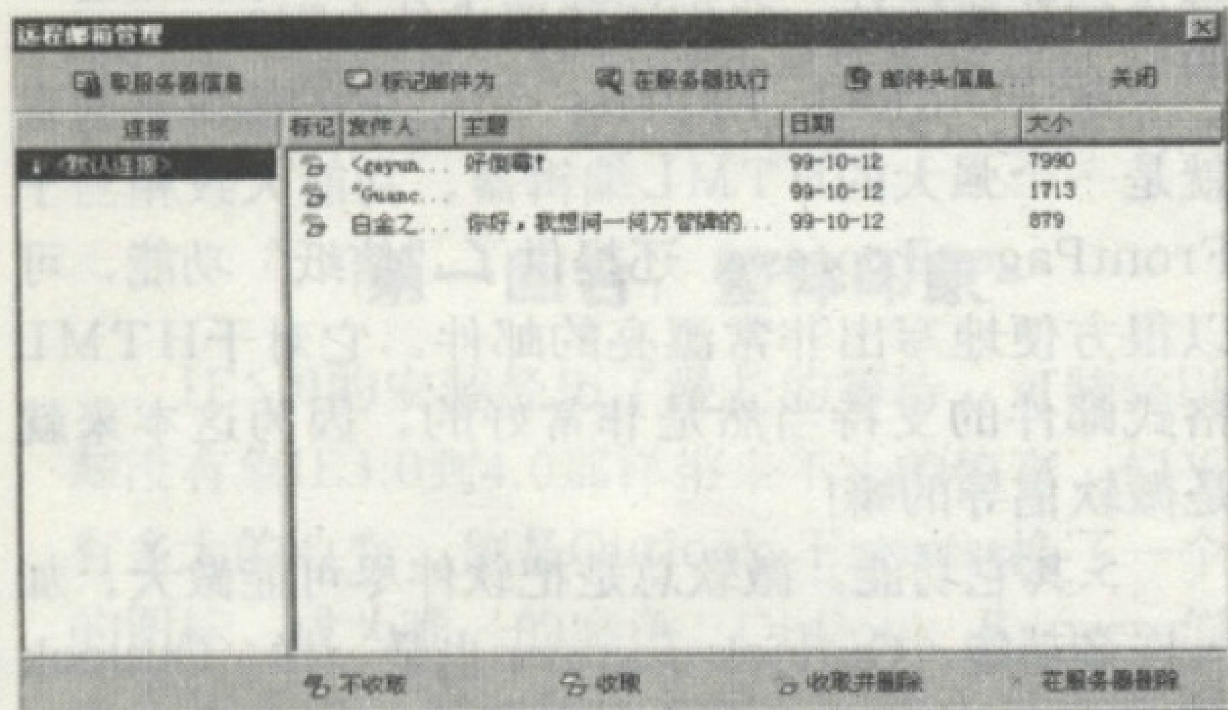
图三

一个不大为人所知的功能，就是网上寻人功能。它内置了一些服务器地址，可以连上去寻找某人的E-mail地址，也可以自己添加服务器。由于默认的一些服务器都是国外的，对于国内用户来说可能没有什么用处。

通过以上的介绍，读者应该看到了吧，FoxMail不愧是国产软件的佼佼者，在某些方面已经达到甚至超过了微软的同类产品，如多用户支持、内码转换、远程信箱管理以及模板和宏等。虽然FoxMail也有些不足的地方，但总的来说，这一回合是FoxMail 3.0略胜一筹。也许我的天平有一点微微的倾斜，可谁叫FoxMail是让人又爱又恨的国产软件呢！

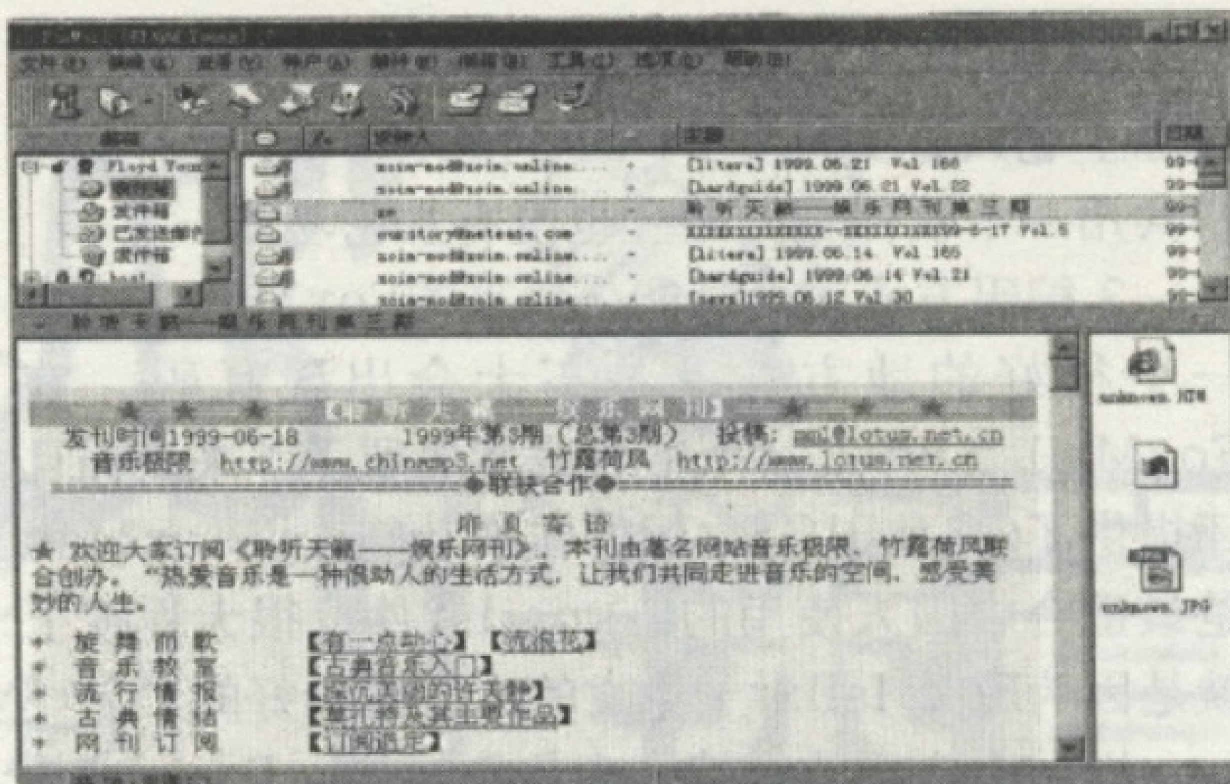
第三回合：实际测试

它们的功能看起来都不错，那么在实际使用中谁的表现更好呢？对此，笔者和一些朋友用了一个月的时间对FoxMail和Outlook Express进行了一次全面的测试。这次测试选了十几个国内外的免费POP3信箱，订阅了大量的邮件列表、电子



杂志，还在几台机器上进行了邮件互发的测试。

总的来说，FoxMail 3.0和Outlook Express 5.0都表现出了很高的水准。它们都能正常地连上所有测试的站点，能够很好地利用POP3和SMTP服务器收信发信，连接速度和邮件下载速度几乎一样地飞快。特别是Outlook Express 5.0，在这次测试中的表现可用完美二字来形容——在几百封邮件的测试中没有发生任何错误！一些乱码的问题都能很方便地通过“编码”按钮来解决，而且我们也没有找到任何Bug。看来微软毕竟是微软，在软件的整体稳定性和可靠性上做得一点都不含糊。



FoxMail 3.0也不错，但在几百封邮件中，有一封HTML邮件出了错，FoxMail显示“Paragraph is too large”，而这封邮件导出后可在Outlook Express中正常显示！虽然仅此一封，但可以看出FoxMail在HTML邮件支持上还有一些问题。另外，可能是测试版的原因吧，我们发现FoxMail 3.0存在不少的Bug，最明显的一个就是在用户的密钥没有打开的情况下仍然可以撰写新邮件并放到发件箱！虽然是不可以发送的，但要是真正的用户看也不看就点击了“发送”按钮……希望在正式版中能解决这些问题。另外，多用户设置中的“通讯簿”仍然是共享的，而且不能加密，这也许是作者的一个疏忽吧。

最后，到了宣布比试结果的时候了。是FoxMail胜还是Outlook Express胜？答案是：Draw Game！（平手，详见附表）

一直以来，我们心安理得地用着美国的软件，却丝毫没有想到我国的民族软件产业已在国外软件和国内盗版的双重挤压下变得举步维艰。现在，微软的一连串控告使我们越来越看清其真面目，轰炸中国驻南大使馆的野蛮行径更使我们心寒。是关心一下我们国产软件的时候了！愿有更多像FoxMail这样敢和微软同类产品叫板的国产软件，愿有更多像张小龙这样默默为国产软件做着贡献的人，更愿有更多支持国产软件的人们！这样我们的民族软件产业才会有一个灿烂辉煌的明天！

附表：功能对比

名称	界面	多用户支持	信件过滤和管理	编码支持	编辑器	HTML支持	新闻组功能
FoxMail 3.0	一般	支持	优秀	优秀	好	好	不支持
Outlook Express 5.0	优秀	不支持	好	好	优秀	优秀	支持

软件新天地

RUAN JIAN XIN TIAN DI

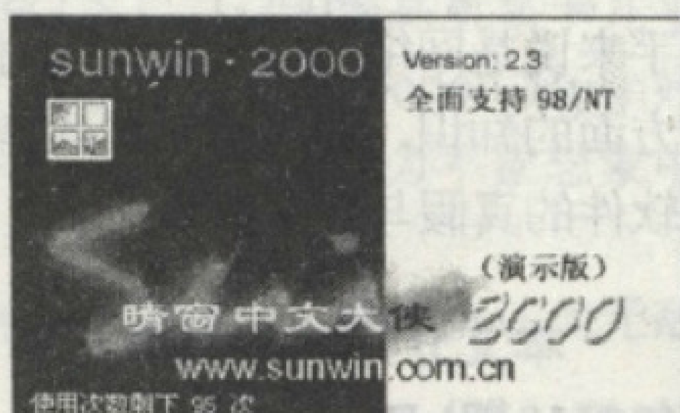
广东 蔡旋

先和大家说说微软的新情况：Windows 2000的RC2已经推出了，但现在还是英文的，中文的只有Beta3。RC2的错误已经比较少了，如果你不用到某些特别的功能，不会碰到什么麻烦，看来Windows 2000离推出的时间不远了。另外，微软还在今年10月初发布了DirectX 7.0，但我对此没有什么感觉，版本升级得太快，只是多支持一些新的硬件而已。对游戏开发者来说，DirectX 7.0将3D图形与声音的编程都简化了，能让游戏制作者更加集中精力开发高品质的产品。此次的DirectX还有一个新的VB库件，难道用VB也能做出好游戏？

晴窗中文大侠2000 II

版本：V2.3演示版
类型：商业
网址：http://www.sunwin.com.cn
评价：专一翻译很好，但不是所有软件都能译

不清楚大家现在都用些什么翻译软件，也有很久没有见到翻译软件的竞争了，刚刚推出的永久汉化2000和晴窗中文大侠会不会挑起新的大战呢？



以前只知道晴窗是某个图形软件的专用翻译软件，但最新的晴窗中文大侠2000已经能同时支持多套软件的即时翻译，而且继承其一贯专业的特点，针对每套软件进行单独的翻译。

晴窗中文大侠2000把软件分为工具、编程、图形及其它四类，每一类均包含当前最流行的英文软件。它本身是个外挂式的翻译软件，执行后会在Windows任务栏的系统托盘区添加一个中英文切换图标，碰到需要翻译的软件时，只需点击这个图标，软件就会被汉化，而且翻译后不会出现其它翻译软件的字符移位现象，与真正的汉化软件一样。

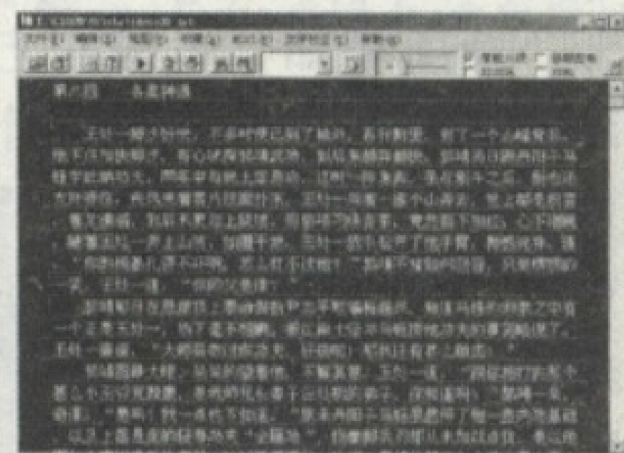
虽然晴窗中文大侠2000宣称具有智能翻译判别功能，能自动识别当前运行软件界面中该翻译与不该翻译的地方，但我在用WinRAR95时，还是发现它把不该翻译的地方翻译了。使用晴窗中文大侠2000时，最好关闭其它字典类软件，否则容易引起系统冲突。

晴窗中文大侠2000还支持Windows 98和Windows NT，用Windows NT的朋友再也不愁没有翻译软件用了。它会自动侦测运行的系统平台，并调用相应的启动部分。晴窗中文大侠2000采用开放性的翻译扩展功能，附带一个用户字典编辑器，当发现还有遗漏的词汇或认为有翻译不准确的地方时，用户可以自行添加或编辑。

看看电子小说——Read Book

版本：V1.2测试版
类型：共享
网址：http://readbook.126.com
评价：尽显电子小说的魅力

曾几何时，看电子小说也成为一种时尚。我家中小小的硬盘，就能装满几个书箱的书，原来拥有这么多藏书也不是什么难事。偶尔翻翻看看，还能对来访的客人炫耀。看电子书也得有个好软件才行，国内我首推Read Book。



Read Book支持TXT、HTML、WPS等多种文件格式，为了缩小存放空间，你也可以把书本压缩成zip格式，Read Book一样能够读取。我最喜欢的是它的智能分段功能，可以将文章中的段落重新排列，而且还支持Big5码的转换，许多时

候它都会自动识别出来，不需要手工切换，繁体中文的文章也能照看不误。

你不可能每本书一次就能看完，所以Read Book提供了书签，你可在任意位置插入，并加上你的描述。如果在关机时忘记放书签也没有关系，Read Book会记住最后一次阅读的地方。

用Read Book看书是不用按键的，只需调整好你的阅读速度，按下Enter键，屏幕会自动上卷，而且它还会根据文章字数的多少自动调整。另外还可选用“鼠标控制”，以鼠标的屏幕位置决定滚屏的速度。

在电脑前看书应该说是比较伤眼睛的，但可以通过调整显示的颜色来减少对眼睛的伤害。Read Book预定有很多屏幕方案，都是些常用的配色方案和字体设置，不满意还可自定。当然要保护眼睛，还是不能在电脑前坐太久。

Read Book还支持插件，在作者的主页上提供MIDI播放插件及文字校正插件。MIDI播放可以边读书边听音乐，而文字校正则有点象替换功能，即把错误的文字改为正确的。

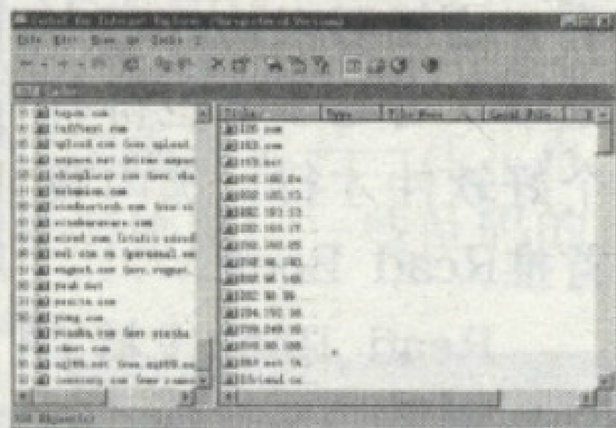
最新的Read Book 1.2测试版比起1.1又多了以下改进:

1.支持滚轮鼠标;
2.改进了文件列表窗口;
3.滚屏时隐藏鼠标。

离线浏览——Cache X

版本：V2.03
类型：共享
网址：http://www.mwso.com
评价：网上的资料可能就在你的硬盘上

众所周知，中国的上网费用高昂，我每次上网前总得先想好该干些什么，才不至于浪费辛辛苦苦赚来的钱。所有浏览过的网页其实都是下载到你的硬盘中，然后再打开的。因此当你没有上网的时候，还可以重温刚才的内容：把IE从“文件”菜单中设置为“脱机方式”，然后输入网页的地址就可以了。但如果忘记了网址呢?



更好的脱机浏览方法就是用Cache X。你能轻松浏览到放在Cache中的网页，它支持IE3、IE4、IE5 及Netscape，而且能比直接用浏览器看到更多的东西。

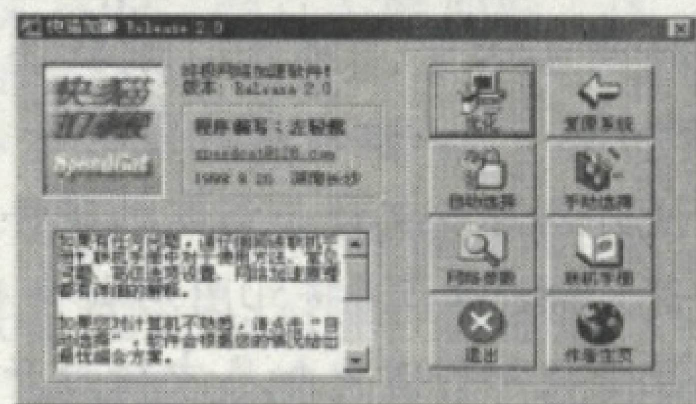
Cache X缺省是根据网页的名字分类，你也可设置为根据网页的类型、最后的访问顺序等来排列。除了一般的浏览外，你还可以对单独的网页进行删除、拷贝等操作，并能在庞大的Cache中查找某些文字。

快猫加鞭

版本：V2.0正式版
类型：免费
网址：http://onekey.yeah.net
评价：操作简单的网络加速软件

快猫加鞭是一个网络加速软件，它能在不增加硬件投资的前提下，最大限度地优化网络配置，在有限的时间内获得更多的数据。

它的原理和某些软件相同，都是通过修改注册表的网络设置数值来提高速度。相对其它软件来说，快猫加鞭的操作更简单，轻轻一点即可完成所有优化项目，特别适合于英文不好、对计算机和网络又不熟悉、没有能力动手改注册表的初学者。同时，它也提供了直观的高级界面，以供详细设置各种参数。



它的优化项目较为全面，除了传统的MaxMTU、TTL和DefaultRcvWIN外，还具备优化QueryTimeOut、MaxSockets、磁盘的FileCache、PathCache及设置Modem初始化字符串的功能，并可自动寻找Modem的COM端口进行优化。

高级用户可能想自己定义各个项目，快猫加鞭保存了多种用户设置，只需轻松选择就能得出最佳设置。

值得一提的是作者还精心撰写了详细的说明文件，具体说明了网络优化的原理、实现和操作，对新手来说是网络进阶的极好教材。从中不仅可以学到这方面的知识，甚至可以据此辨别形形色色的网络加速软件的真假与实际效果。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第12期\BBX\下。

从Voodoo1到Voodoo5（一）

北京 Roc

序

VOODOO：伏都教，一译巫毒教，起源美洲的一种神秘宗教。

RUSH：激流，突进，猛冲。

BANSHEE：爱尔兰民俗中生活在海洋里的女妖。

NAPALM：凝固汽油炸弹。

98年春节前后，我用1300大元血汗钱从市场捧回一块Voodoo，冲回家，把它插上，开机，当“3Dfx”的标志闪过之后，Voodoo一下就把我的眼睛吸在了显示器上，游戏中绚丽多彩的3D画面在Voodoo异常出色的效果下，使原先显卡的3D能力显得那么渺小。当时我心中有一个声音不停回荡：“3dfx太神圣了，Voodoo太伟大了……”。

日复一日，年复一年……

这其间，3dfx经历了Voodoo Rush的市场失败，看来他们当时还只能是单一3D的芯片制造商。

大约半年后，也就是98年的秋季，我又得到了3dfx新推出的Voodoo2，它可以用800*600的分辨率（包含Z-Buffer）来玩游戏，画面也变得更加流畅。同时，Voodoo2的技术再一次把周围竞争对手的产品远远甩了开来，那声音再次在我心中重复：“3dfx简直太棒了，Voodoo2实在是太出色了……”。

时光流逝，岁月无痕……

这其间，3dfx又经历了Voodoo Banshee平平的市场反应，Banshee相对TNT，G200等高质显卡几乎没有优势可言，不过处境要比上次的Voodoo Rush好多了，使人们认识到3dfx显卡的2D能力不象想象中那么差。

又过了半年，3dfx按计划推出了他们自认为无敌的Voodoo3，它能否再次激起一股3dfx浪潮呢？凭借3dfx在我心目中的伟大形象，Voodoo到Voodoo2的巨大成就和他们公开的Voodoo3技术指标，我相信且希望是一定会的，不过这个观点在我脑海里却……

一段时间前，我测试了NVidia的“重量级”产品：Ultra TNT2（内核/显存频率分别高达175/200MHz），体验了它在Quake2（3）及NFS4等新一代GAME中的表现后，我忍不住为Voodoo3捏了一把汗，因为无论速度还是画质Voodoo3都落后得很明显。后来，我又拿到了Matrox最新的G400 Max，看到了支持“硬件凹凸贴图”游戏的效果，感受了G400明显优于Voodoo3的D3D（Direct3D）和OPEN GL速度和画面，发现Matrox和3dfx在我心中的位置忽然调换了一下：今天的Voodoo3在G400一流画质的“衬托”下，就好似当年的Mystique170在Voodoo的“衬托”下显得那么无力一样。从Mystique170到G400，Max有了多少提高，Voodoo到Voodoo3又有了多少提高呢？我写此文时的显卡正是G400 Max，无意中看到摆在一旁的Voodoo3和以前的两块Voodoo2（即V2 SLI），不禁摇头感叹：“自古英雄谁无X……”。

神圣的3dfx和伟大的Voodoo……

正是由于Voodoo的成功推出，才把我们带入了“3D的世界”，它是PC领域3D加速设备的光辉典

范，由Voodoo面世而领导的这场革命的一个重大意义，就是使PC机从此具有了和PS等（家用）游戏机同级甚至更高的3D处理能力，开创了PC界3D处理技术的先河。

让我们一起回顾一下Voodoo支持的主要特效吧，这都是当时最COOL、最前卫的哟！显存类型：EDO RAM；显卡插槽类型：PCI；每秒像素填充率：45M；CPU最佳组合：奔腾MMX；支持操作系统：DOS、Windows95/98；支持主要特效：雾化处理（Fog）、镜面高光（Specular Hilight）、色键透明处理（Color-Key-Transparency）、阿尔法透明处理（Alpha Transparency）、双线性过滤（Bi-Linear filtering）、三性线过滤（Tri-Linear filtering）、贴图过滤（MIPMAP FLITERING）、抖动处理（Dithering）、透视校正（Perspective Correction）、动画贴图（Animated texturing）、边缘柔化（Anti-alasing）、高氏调节（Gouraud modulation）、次级像素矫正（Sub-pixel correction）、24位内置/16位外置RGB缓冲区（24bit internal and 16bit external RGB buffer）；而且还有3dfx独家使用的API——GLIDE，这是后来制胜的重要法宝。现在看来，这些特性并不算稀罕，第三，四代显卡都可以支持（当然，除了GLIDE）。不过在94年对当时3dfx很少的几个成员来说，完成这些是多么不容易呀。

大家应该还记得那时著名的电子游戏："Virtua Fighter"和"Virtua Racing"吧，它们获得了空前巨大的市场成功，但在一个叫Scott Sellers（斯科特·塞莱斯）的人看来，"VR战士"等游戏的3D效果其实非常原始，毫无真正的3D立体感，"伪3D"。瞧！这个家伙的口气多大，他以为他是谁呀？

Scott Sellers——今年30岁，毕业于美国普林斯顿大学电子工程系，并获得电子工程学学位，现任3dfx公司产品开发部高级副总裁，是3dfx的三位创始人之一。他有着像Micro$oft CEO Bill Gates（比尔·盖茨，微软公司首席执行官兼总经理）一样的天赋，不同的是：Bill gates是个软件编程专家，而Scott Sellers是设计3D芯片的天才。想想Voodoo系列的3D效果，再对比一下"Virtua Fighter"，您一定会同意Sellers的"原始3D游戏"观点。——他们二位都是值得我尊敬的，不过那应该是在Voodoo时代。到了今天，Bill Gates总是向我们推崇类似Office2000或IE5这样BUG满天飞且很吃硬盘、内存的软件，而Scott Sellers也把两块超频的Voodoo Banshee"戏剧性"地SLI到了一起推给了我们。为什么这么说呢？Voodoo3在芯片自身技术上=Banshee的2D核心+Banshee缺少的另外一个贴图单元+更高的时钟频率+0.25微米制造工艺，所以我认为"称Voodoo3为SLI在一起的Banshee"应该最合适不过，或者干脆称它为Banshee二代或Voodoo Rush三代，虽然有点讽刺。^o^

艰苦创业的历史……

Scott Sellers从著名的普林斯顿大学毕业后和另两位朋友Gary Tarolli与Ross Smith一起在Mediavision公司从事研制图形加速卡的工作。后来由于经济问题，他们不得不离开了Mediavision公司。同时，三个好兄弟也一直想有自己的公司。因此，Scott Sellers等就开始了他们自己的事业，他们把未来公司的名称定为"3Dfx"（数月前改为"3dfx"，以下同），目标就是生产出能够运行像"Virtua Fighter"类游戏的3D显示硬件。Sellers最初的想法是要使他们的产品成为游戏机领域的霸主，所以3dfx最初的计划是首先开发供游戏机使用的3D芯片，然后将现成技术转移到（家用）PC硬件平台上。以前，游戏开发商要将游戏搬到家用PC机上，就必须重新编程而后移植到PC上。Sellers明白，如果自己的技术能够同时用于游戏机与PC机市场，那么这种游戏的转换工作就会变得更容易，因此游戏将会更普及，更重要的是，3dfx公司的知名度和利润将会很可观。

艰苦的创业历程开始了。三位好友的第一项工作就是寻找能够帮助他们制作出第一枚3D芯片的工程师和资金支持，并且把他们的第一款产品命名为"Voodoo"。在早期阶段，整个3dfx公司就像一个研发机构（有些类似于中科院的某个研究所），资金则靠风险资本家来支援。为了制造出第一枚Voodoo芯片并推出市场，风险资本家共向3dfx投入了约1700万，是美元！

Sellers从一开始就认为，仅依靠出售芯片谋取利润不应该是3dfx的最终发展方向，提高品牌知名度和增加业务范围也同样重要。所以，在3dfx未来的发展中，Sellers不但致力于提高产品技术，也同时保持与游戏开发者的密切接触，关心他们的创作动向，以使得自己未来的产品在技术方面能最大限度地保证设计者的便利。而增加业务范围也不是件容易的事，首先要靠Voodoo取得一定利润，同时还必须有自己新的生产线和更大的公司规模，也正是由于Sellers的这个

想法，才有Voodoo Banshee的推出和对STB System公司的收购并独家生产Voodoo3显示卡。

经过长期观察，Sellers认识到与开发者保持密切联系比想象的更为重要。因为他早已看到不少新成立的3D加速技术公司由于缺乏软件的支持而最终走向失败。一个例子就是创新（Creative）最初基于自己的3D芯片的加速卡“3D Blaster”。当时创新把他们的3D Blaster加速卡叫做“老鹰”，而游戏开发人员却喜欢把它叫做“小狗”，因为在他们看来，“3D Blaster”真的太像一条小狗了。鹰会机敏地捕捉小动物；而小狗只会可怜巴巴地趴在原地等待人们扔来的食物。它面市之后表现很差，几乎没有什么游戏去优化它。帝盟（Diamond）同期的Edge卡命运也差不多，它采用的是NVidia一款较早的芯片。虽然NVidia意识到了软件支持的重要性，并且与世嘉（SEGA）达成了一项将“Virtua Fighter”等游戏移植到PC上的许可协议，但Edge在零售市场仍然失败了，因为最终优化它的游戏还是太少了。从上面两个例子可以看出：一个硬件技术再先进的产品，如果得不到软件开发者的支持，那么也只是一座“空中楼阁”。

由于这一系列的失败，3D加速卡的作用在游戏业内一直没有被重视，很多游戏开发者认为3D加速卡的综合效果甚至不如设计出色的软件模拟方式。Sellers当然也明白这一点，他们的Voodoo如果想取得成功必须有大量的软件支持，所以那时他们面临着要说服开发人员和消费者的双重困难。而且，3dfx还必须有一个能够生产图形卡的公司作为合作伙伴，因为他们目前还只能生产芯片。但情况表明，找到这样的伙伴是非常困难的。

最大的问题在于他们的Voodoo芯片要依靠很多先进的技术和更多的显存，甚至还需要单独的纹理贴图处理单元，大家从Voodoo的外观就可以看出：它除了RAMDAC外还有两颗较大的芯片，分别用于处理多边形和纹理贴图。这样一来，用3dfx Voodoo作为芯片造出的显示卡将达到约400美元。即使这样，Sellers还是决定把Voodoo设计成子卡的形式，即不具备标准VGA输出功能，需要配合其他2D显卡才能工作。因为只有这样做，Voodoo才能避开和Matrox、ATi、S3等不可一世的老牌显卡商的产品直接竞争。考虑到当时的消费水平，Voodoo卡在同类市场中是被卖到天价的东西。虽然竞争对手的产品在效果上比Voodoo落后不少，但这些产品的价格却更有竞争力。

算上关税及各种附加费用，那时候如果Voodoo出现在中关村，它的价格会在4000元以上，你会去选择这样一块没有多少游戏支持、也没有2D显示能力的显卡吗？在国外也是一样的。不过Sellers总觉得存在一个被称为“极端游戏发烧友”的市场，因此他要充分利用这个市场，3dfx芯片的技术优越性加上在游戏机市场中Voodoo卡的演示，消费者也许会相信它确实值这样的天价。

为了证明这个市场的存在并争取它，3dfx开发了两个演示游戏，分别是叫“The Valley of Ra”的格斗游戏和叫“Wizard's Tower”的简单3D动作游戏。这两个演示游戏的目的是要展示Voodoo的技术实力和巨大潜力。正如所有看到这些游戏的人都能够证实的，这两个游戏达到了极好的效果。游戏制作者和板卡制造商也对Voodoo的效果感到满意，但最终他们还是没有完全接受它——价格贵得太离奇了！！

同时，寻找生产合作伙伴的过程用Sellers的话来说“实在是太悲惨了！”。3dfx与有名的板卡制造商帝盟公司谈判Voodoo卡的生产问题时，简直就是在“做恶梦”，最后他们不得不拿出绝招。3dfx的市场负责人甚至告诉帝盟的朋友：“半年内3dfx将会免费向你们提供芯片，只要能做出显示卡并努力把它推向市场就够了”。但帝盟的市场人员只回答他们两个词：“No,thanks!”（不，谢谢）。也就是说，即使3dfx把Voodoo白送给帝盟去制造显卡，帝盟都觉得不值得。

令Sellers感到不满的并不只有帝盟一家，ID Software著名的游戏设计者John Carmack对Voodoo也很不在乎。最主要的原因还是因为400美元的价格超过很多GAME发烧友的承受能力，用我们中国玩家的话来说就是“不符合国情”。所以，ID并没有与3dfx合作，而采用了Rendition公司的另一种技术，因为他们的产品比Voodoo要便宜得多。Quake决定采用Rendition的专利技术，看来与Voodoo是无缘了。但一切都不像想象中的那样，IT行业的发展变化是很难让人琢磨透的。96年底，由于种种原因，ID还是宣布Quake将采用Voodoo的技术（Quake的具体情况见下文），3dfx在庆幸的同时，幸运女神也降临在他们这边。

幸运女神降临了……

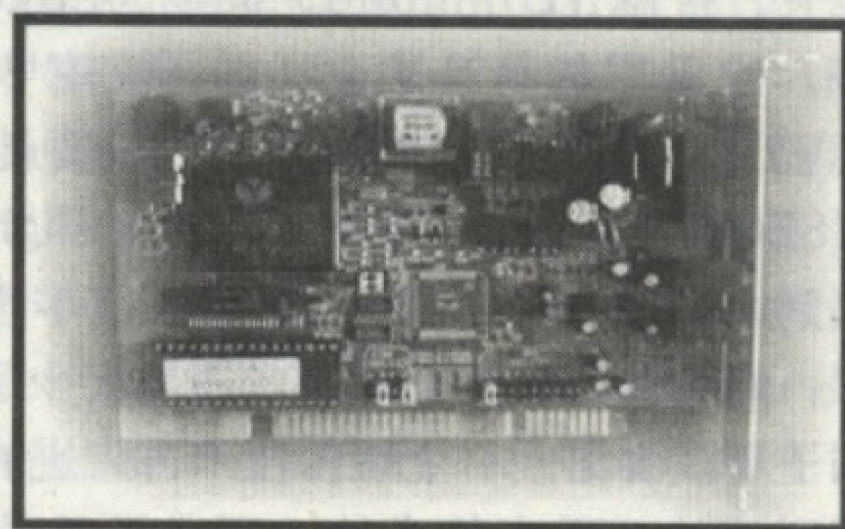
老资格的玩家一定还记得几年前的内存大降价事件吧，中关村不知道有多少卖内存的商家赔了本。就

在我和同学一起庆幸自己以很低的内存价格升级了心爱的PC时，地球另一端的某个人认识到，他的公司即将崛起了，这就是Scott Sellers。众所周知，显存是一块显卡总成本的主要决定因素之一。举些简单例子，通常32MB显卡比16MB卡要贵好多；采用很昂贵CDRAM或3DRAM的显卡比用SDRAM或SGRAM的要贵。也正是由于那时内存芯片的大降价，使采用Voodoo芯片的3D加速卡将控制在300美元或更低的价位，而且当时美国的消费水平也正处于上升阶段，所以这个价位已经是当时相当一部分游戏发烧友可以接受的了。对于这个从天而降的喜讯，3dfx自己的人甚至都没有估计到，也正是由于这次事件，才使我们广大“穷苦”玩家有机会用上求之不得的3D加速卡，我那时买的中凌Voodoo就只用了1300元，比当初的400美元可要低多了。（听起来是不是感到那时自己很幸运呢？^_^）

上文提到过，很多游戏开发者不愿意支持Voodoo的原因是因为它价格过高，导致那些买不起Voodoo卡的用户不去选择他们制作的游戏，但现在不同了，世界各地的游戏爱好者已经可以接受Voodoo卡的价格，所以3dfx先进的3D技术也得到了认同。也正是由那时起，帝盟决定正式开始采用Voodoo芯片制造3D加速卡（不过已经不是免费了），他们把自己第一款产品命名为“Diamond Monster 3D”——当初令多少人向往的一块3D加速卡。

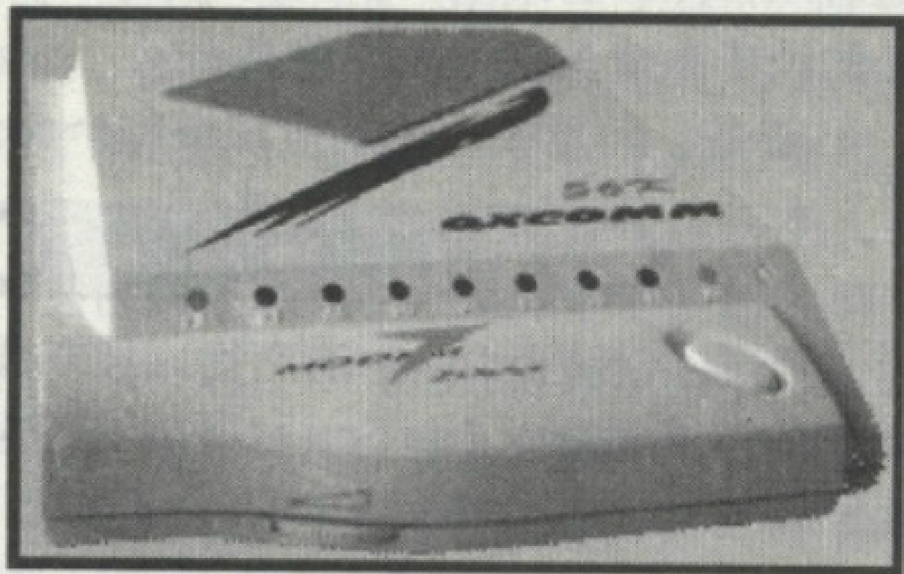
（上接33页）响，你的猫也许会认为该信号是远端猫的断线信号而重新连接，这就惨了。比这还惨的是如果你不幸发生刚注册即断线的情况，此时正好有另一人“碰巧”也注册到了同一帐号，正在用你的血汗钱疯狂上网。更绝的是碰巧这人是你女朋友，那么有二条路，一、出血送一个更酷的帐户给她；二、修改帐户密码后与其分手。天哪！我怎么那么命苦啊！

在我们进行第三步之前，请先准备数据通讯程序一套，例如：附件中的超级终端，只要能使用AT指令集就OK。大家看猫上有一个叫TR（DTR）的灯，它是终端就绪的意思，若其信号无效且持续的时间超过猫预设的时间阈值，就会引起掉线。解决的方法是使用ATS25指令设置这个时间阈值。该阈值以百分之一秒为单位，用ATS25？来查询猫的缺省值，一般为5；哇！这怎么能行？这显然不够！用附加指令ATS25=200来延长该时间阈值。除了终端就绪，还有个载波检测问题，你的猫有点笨，以至于不能正确区分远端猫的真正断线与意外的线路干扰引起暂时的载波丢失，在猫上用CD灯表示，若这个载波丢失超过猫预设的延迟时间（1.4秒），你的猫就会认为这是远端猫中断了该次连接，也就会随之断线。看来咱们只好再故技重演将此延迟时间延长，其AT指令是ATS10=100；该指令就是指定远程载波丢失后到本机挂断的延迟时间为10秒，够长了吧！这就可以避免暂时的载波丢失而引起的掉线了。



好了，至此问题都应解决了，我也累了，收工！什么什么？还是不行？！那么把老猫杀了下酒，再去买一只新的回来！什么？10多年的感情舍不得？哇塞10多年前养的猫！你的猫是100Bps的吧。拿螺丝刀来！！！如果已经排除了外部因素和小人捣鬼等上面分析过的原因，请拿起螺丝刀将其卸为四块，投入锅中加盐、生姜、葱、少许味精，用文火炖30分钟以上，捞起沥干，重新拼好，加电测试，故障排除，奇迹奇迹。

上网闲逛的人越来越多，网络上阻塞时间一长，偶尔掉线便成了家猫们的家常便饭点心晚茶。但如果掉线很频繁，则说明有问题存在；你一不能生气，二不能上火，三不能扔了你的Modem，四不能剪了你的电话线。让我们来分析一下造成你掉线的原因。分析出原因，就能解决问题，本文的目标是使你的56Kmodem和ISDN双B通道一样快（哈哈，但那是不可能的）。刚才我说到解决问题了吧，很简单，找一个自动拨号软件(类似于Net Pal)就万事大吉了，因为......生命不息，拨号不止，只要掉了线它就会为你重拨。再加上断点续传......哈哈哈，又上了我一当。



言归正传，第一步先检查是否是由于线路不良造成的断线，给你的女朋友或女的朋友打一个电话（如果碰巧你就是位女朋友，也请给你的男朋友或男的朋友打一个电话），测试对象的要求是女同志嗓音甜美如小鸟唱歌，男同志嗓音浑厚而富磁性。应切记此人是你的测试对象，谈话时不可有儿女私情等等等等，不然会大大影响测试效果。请仔细聆听，如果电话中传来CD音质般的鸟叫或狼嚎，那么恭喜恭喜，你可以上到1MBps。如果声音差不多为FM音质，那么可以上到500KBps，恭喜恭喜，HiFi，HiFi，同喜同喜(开开玩笑)。其实此项测试的最终目的是确认电话的通话质量，看其是否有杂音存在（但决不是上面说的CD音质），如果有杂音存在及通话声音小不清楚时（猫会根据线路状况决定与远端猫的连接速率以确保传输质量），先应摘除所有挂在电话线上的设备（电话分机、传真机等），并将电话线远离电力线、打印电缆等电磁辐射源。再进一步检查户内线路是否有内在缺陷，如各连接插头是否有氧化生锈的嫌疑及线路是否有损伤受潮现象，这一切问题都解决之后，如果线路情况一点没有改善，那你就倒霉了，因为电信局只保证通话质量而不是数据通信质量，这个问题可以用搬家的方法最后解决，不过就怕你不干。如果你真是这种情况，除了表示同情以外，也没有什么别的办法了，也不用往下看了，还是装Net Pal吧。

第二步，接洽你的ISP，询问内容主要有两项，一是服务端的连接协议，二是空闲管制时间。第一项主要是解决猫和猫之间的不兼容问题，因为没有一只猫能和其他任何猫完全兼容，所以如果需要请升级你的猫的固件（fireware）及驱动程序以配合ISP的连接协议。第二项是因为当你的猫空闲时间超过预定值，ISP的服务程序就会自动断线。此预定值各ISP都不尽相同，可借助Net Pal中connection option 中的ping功能（学过《互联网络首次研究》的同志除了Net Pal当然还有其他选择），每隔10分钟左右ping一下服务器，告诉它“我还在，不要踢我！”不过这就会出一个问题，万一你劳累过度晕倒在工作台上，一个世纪后悠悠醒转，发现计算机仍忠实地挂在INTERNET上，就会再度喷血晕死过去！不过这说明你的计算机质量很好，是块服务器的料，什么牌子的，千万要告诉我，谢谢。接下来，打电信局的用户服务电话，询问你的电话有没有开通呼叫等待这项时髦功能，有的话申请取消（此处假设此项功能对你没什么用处），否则当你连线上网的时候正好有一个电话呼叫进来，线路里就会“嘟嘟”作（下转32页）



王昊

喂猫记

门票困境与FREE精神

北京 Mars

网上有事

最近听闻网络上有一个软件闹得沸沸扬扬，不单下载、使用、注册费用全免，顺便还倒贴点奖品，奖品总额20万元。初以为又是哪个财大气粗的公司进行强力市场推广。想想当初Microsoft为Windows 95的上市在全球范围内投入数亿美元，还承包了伦敦泰晤士报一天的发行，这么一比好像是小巫见大巫。可上网看过方觉事情不这么简单，软件不大，才300多K，名字叫“中文网络地址”，公司也不大，全称“因特国风网络软件公司”，名不见经传，倒是软件开发者还算小有名气，就是在网虫内曾流传一时的“方正飞扬”E-Mail软件的开发者周鸿一。为300多K的小软件投入如此精力与财力，无怪乎新浪、搜狐、ChinaByte等网站竞相报导，并提供空间为其做下载链接。

这是一个市场推广行为么？当然，不过事情当然并不这么简单。

门票困境

Netscape Navigator一度在浏览器市场王位稳固，而蓦地一声惊雷，微软通过免费赠送Internet Explorer斜刺里杀出，打得Netscape Navigator节节败退，直到最近有调查公布：Netscape的市场份额已跌至25%，IE的使用率却达到75%，而且还在不断提升中…。近日微软和AOL就网络即时信息传送软件的问题摩擦加剧，在屡次谈判未果的情况下，微软终于扬言要采取“侵略性”的手段——低价甚至免费ISP服务，导致AOL股票当天直线下跌……

其实这里的游戏规则很简单，就好比去游乐场，里面到处是吸引你花钱的地方，玩耍要钱，吃喝要钱，买东西留念也少不了钱……这时，昂贵的门票你认为合理么？Internet堪称这样一个庞大诱人的游乐场，里面充满了人们需要的信息、产品或服务。人们的生活需要搜集资料、交换信息、订购商品、享受服务、展示自我、结交朋友、宣泄情绪……可以说现实中的各个方面，都能在Internet中找到与之对应的新的表现方式。换句话说，与其说Internet是游乐场，倒不如说是一个新的生存空间、一个现实空间的电子体现更贴切。在这个新的生存空间内，充满了新的需求，导致了新形态厂商、经销商、服务商的出现。伴随着Internet的成熟，新的商业机会应运而生，消费者的消费热情与能力也空前高涨。

于是，门票收入无疑应该被打个大大的问号。

FREE精神

免费并不是Internet的产物，但却成为Internet上事实的行为准则。Internet是对传统世界的巨大冲击，其自身的开放格局和传输方式决定了其即时性、开发性、交互性和经济性的性质。而正是这些特性使“门票”渐失生存的空间。

首先是技术的进步。每一次技术的革新都会导致应用成本的降低，进而加速了前代技术的衰退或贬值。Internet正是这样一个新技术的巨大载体，而且在其上技术进步变迁的速度越来越快。说一个尽人皆知的例子吧，自从E-mail开始流行以后，电报这种以前风行的通讯方式就渐渐衰退了，事实证明近两年电信从电报业务中获取的收入大幅缩减。原因很简单，E-mail比电报更先进、更快捷、也更便宜！

其次是竞争的加剧。Internet的开放环境大大缩短了开发者与用户之间的距离（无论从信息获得上还是产品传递上），用户的选择机会迅速增加，这就使得竞争更加激烈，竞争的结果是同类产品的价格不断降低直至免费。最生动的例子莫过于前述的微软与网景浏览器大战。且不去讨论交战双方市场营销手段的优劣，至少确实是免费使得网络应用迅速普及和大众化，用户数量的激增引发新需求和新的消费方式，从而为更多的公司提供了全新的商业机会。

第三是市场的开放。Internet即时、开放的特性使每一个身处其中的用户（不论是个人还是公司机构）面向的都是全球市场，为接入网络而收费的方式还能实现，为接入网站或享受服务收费就有点不现实了。

免费精神的精髓恰恰在于——Internet承载的内容才是价值的源泉，Internet上不能对工具收费。从这个意义上看，免费精神有助于社会整体经济价值的

增加。

比如E-Mail软件和服务。E-Mail软件和服务都应该是免费的，但用户通过E-Mail享受到的沟通服务是可以收费的。现在的收费体现在电话费和上网费上，线路所有者在失去了电报收入后，从线路费用上得到了弥补。E-Mail的确比电报便宜，但一个人一天会发几十、上百封E-mail，这种免费的服务将人们联络的需求大大扩展，E-Mail也理所当然地成为Internet应用最普及的方式，因此线路所有者获得了更大的收益。按照网易总经理丁磊的说法："免费电子邮件给电信带来了巨大的数据流量和电话费用"，在这个转变过程中明显不存在受损者，正说明了社会整体经济价值增加。

有奖软件

从"免费精神"的角度再去思考3721中文网址有奖下载就不那么简单了。

Internet在国内普及面临着两个问题：一是中文内容的问题，这已引起多方共识，新浪、搜狐、网易等的迅速崛起都是从中文内容上瞄准应用瓶颈，从提供本地化形式及风格上建立用户基础。另一个掣肘应用普及的问题是"信息孤岛"，有调查称现在多数搜



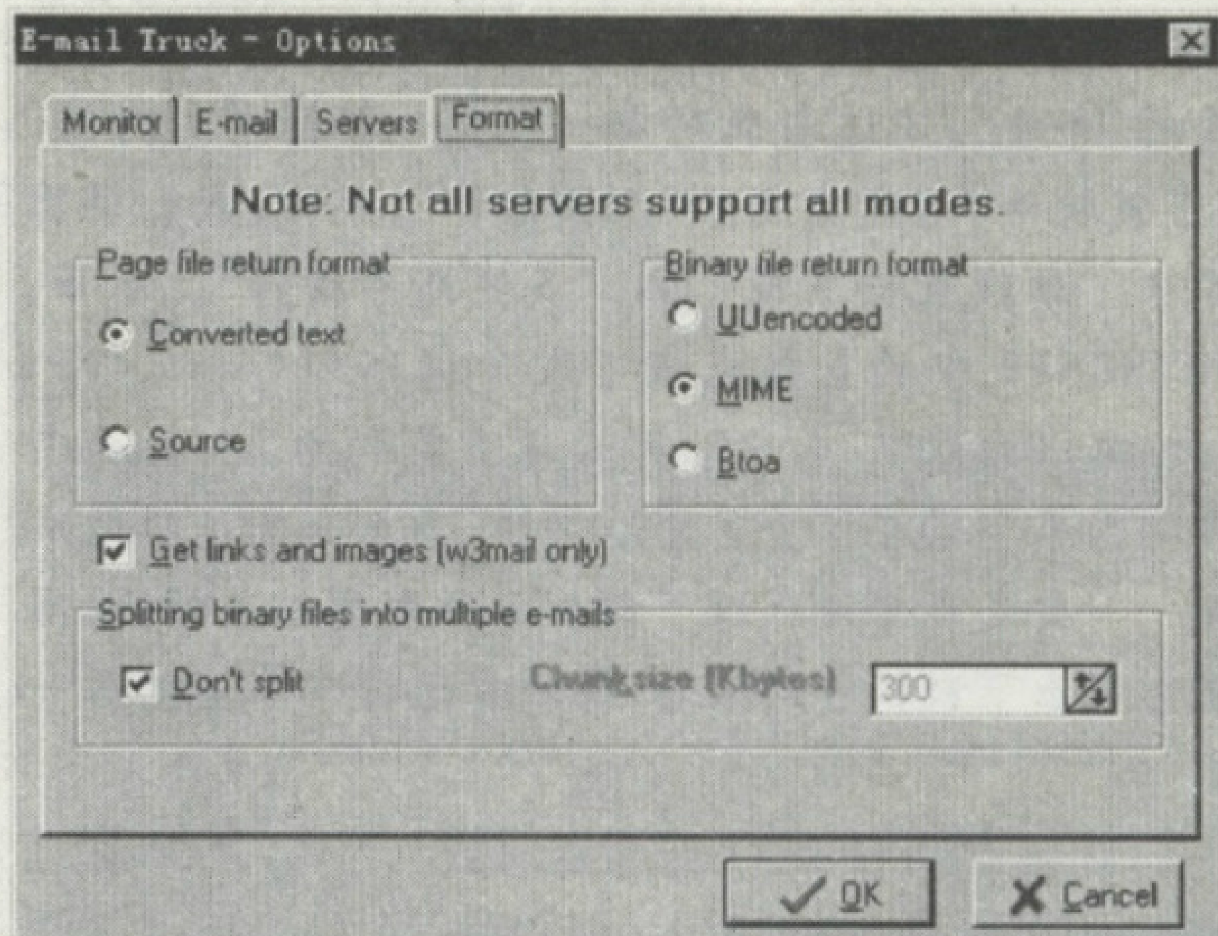
索引擎所能指向的站点不到Internet站点总量的16%，这一问题在国内表现得尤为突出，数字IP地址或英文域名严重阻碍了国内用户找到所需信息，即使信息内容是中文的。从这个意义上讲，中文网址实际上是起到了扩大网络入口、降低进入壁垒、加速应用普及的功能，其根本的思想仍旧是免费精神，鼓励用户进入网络，逐渐养成品牌忠诚。

ICP的任务是吸引注意力，3721中文网址的任务是吸引客流量。把上网看作是过河，ICP开发大量中文内容的目的是吸引用户，而3721中文网址则是建一条平坦又宽敞的桥。

愿中国Internet应用的普及一路走好。

（因特国风网络公司为本刊网站定制的中文网络地址大众软件特别版已收录于本刊CD 10月号\NET\下）

（上接37页）



1、Page file return format 文本文件下载格式

(1) Converted text 转化后的文本格式

(2) Source 下载源文件

2、Binary file return format 各种下载格式

(1) UUencoded

(2) MIME

(3) Btoa

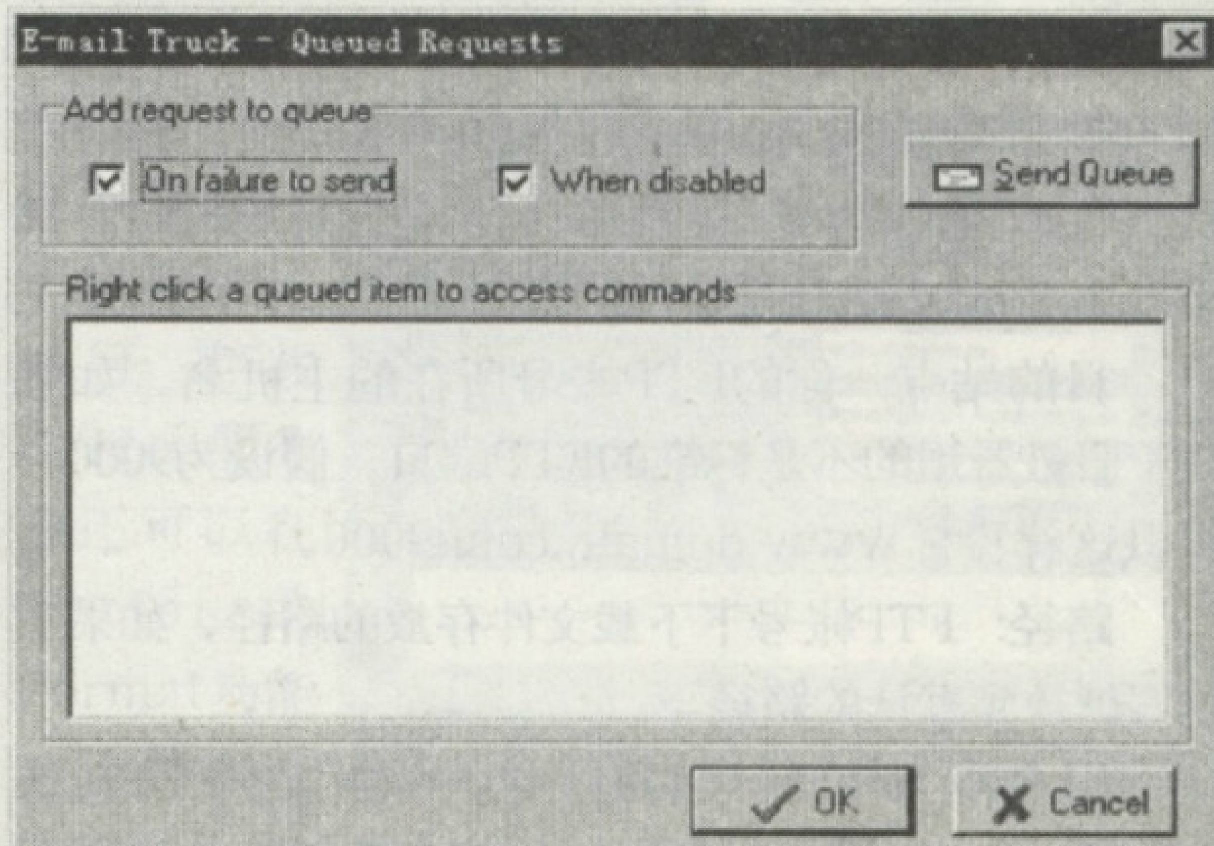
3、Splitting binary files intor multiple e-mails

(1)Don't split 不分割文件

(2)Chunksize(Kbytes) 分块大小(以K为单位)

好了，说了不少，想必大家对上述腾挪手筋能有个大概的认知，就让我们从现在开始摆脱下载软件的时间和空间限制，让下载变成一种享受吧!

作者E-mail:liurui@ynmail.com欢迎各路高手来信交流 :-)

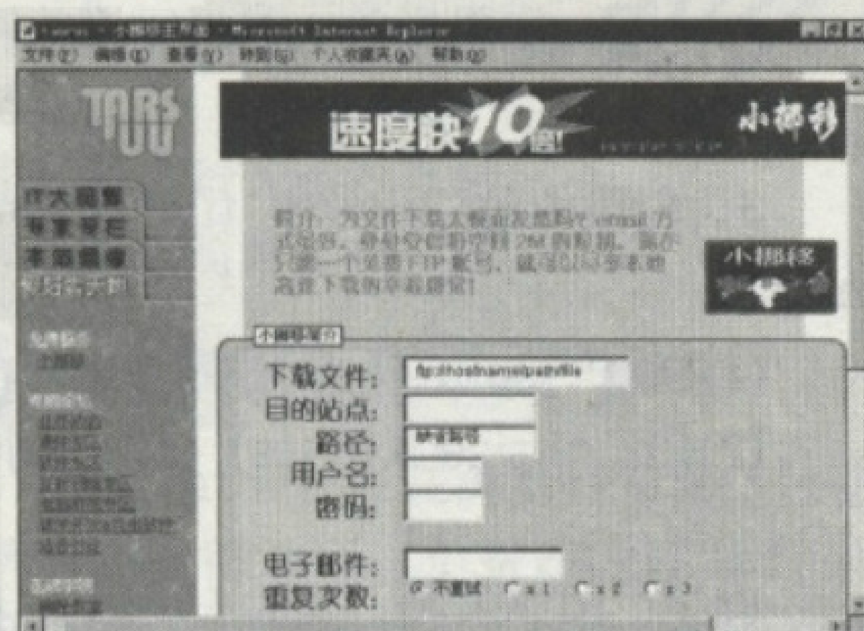




长春 刘奎学 刘睿

下载(DownLoad)可说是网络生活的一种自然方式，是将新事物由梦想变成现实的过程，同时也是衡量网虫的“年轮”。不过当面对着一张又一张帐单的时候，“下载软件”无疑变成了“上缴网费”。不错，我们经历了从“单线直接下载”到“多线断点续传”，从IE、NETSCAPE中的直接点击下载升级到NetAnts、Net Vampire、GetRight、Go!Zilla等专业下载利器。但无论怎样都需要守候在机旁无聊地等待，难免发出这样的哀叹——要是能委任代理下载到时收取那该多好。这里笔者提出下载软件新概念，实现梦想迈向现实的第一步！

首先需解决的是下载速度问题，想必大家体会过到本地ISP上收信的快乐，虽然像NetAnts的多线断点续传也可有效提高速度，但毕竟是以牺牲网络资源为代价的，且对国外一些网站的效果并不明显。另一种常用的MrCool又受制于信箱大小的制约，这时你不妨试试北京天之式科技发展有限公司提供的“小挪移”下载解决方案（网址：http://www.taurus.com.cn/）。



小挪移的工作原理是将慢的下载过程放到服务器之间进行，由小挪移将文件搬运到用户认为最快的FTP帐号上，用户自可离线而去，之后用户再到该FTP帐号去下载，速度当然是可以达到峰值。

使用方法则非常简单，其实只需要两个过程：下载和查询。

1、下载站点：指的就是要下载文件的网址(URL)，全面支持FTP、HTTP协议。形如：http://www.domain.com[:port]/path/filename，如果你要下载的站点不是在标准端口，则用 :port 定义端口号。

目的站点：你的FTP帐号所在的主机名。如果FTP服务器用的不是标准的FTP端口，假设为9000，可以这样设：www.domain.com:9000。

路径：FTP帐号下下载文件存放的路径，如果不填写就放到默认的路径下。

用户名：FTP帐号的用户名，你指定的FTP应该不会是公用的匿名服务器吧，那就得明确设定。

密码：FTP帐号的密码。

电子邮件：下载完成后系统会向该邮件地址发一封通知信，报告下载的详细情况。

以上数据填写妥当后，按“开始下载”按钮就行了，简单吧。小挪移在收到你的请求后，会自动给该请求分配一个“序号”。以后你可以随时到小挪移主界面填写序号、密码，实时查询当前下载状况。

2、查询

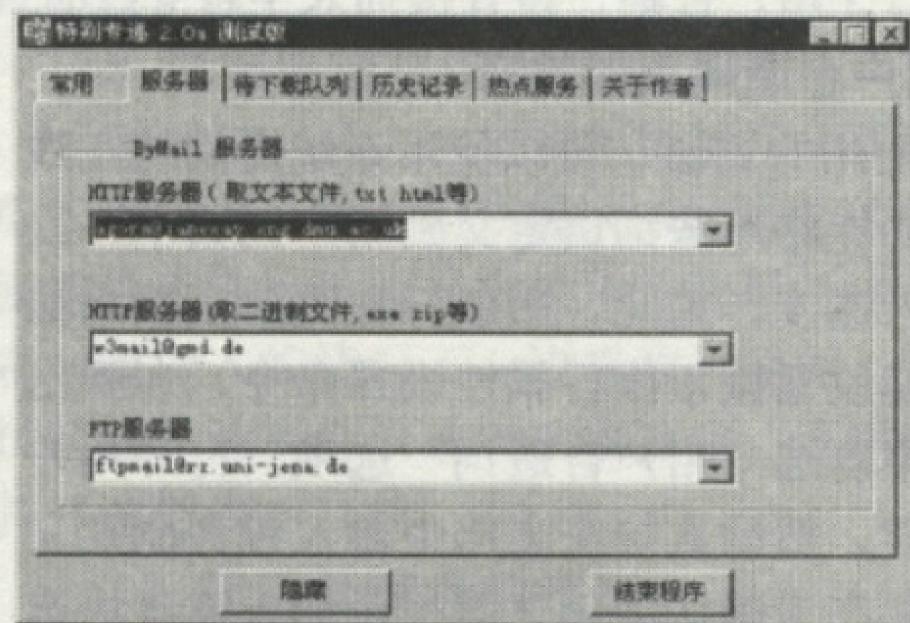
在小挪移主界面（查询按钮的左上），填写序号(上一步分配的)、FTP帐号密码，按“查询”，即可实时看到该请求的下载状况。

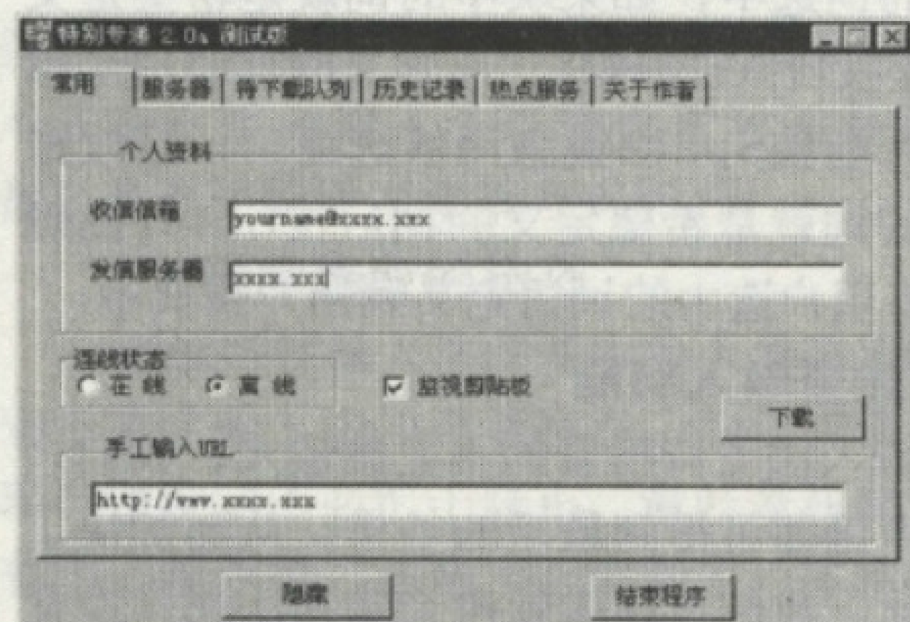
不过，小挪移没被称为大挪移就是因为目前对下载文件的大小尚有限制，为15MB，不过也可以满足一般需要了，另外尚不支持断点续传功能。但实现从0.x kb/s到3.x kb/s的飞跃应该不再是空想了。

以上为网虫的首选，网上新手则需要操作简单、容易上手的工具，这里推荐全中文下载利器——“特快专递”，英文名“EMS”(Especial Mail Serivce)，通过E-Mail下载程序或文本的免费软件。

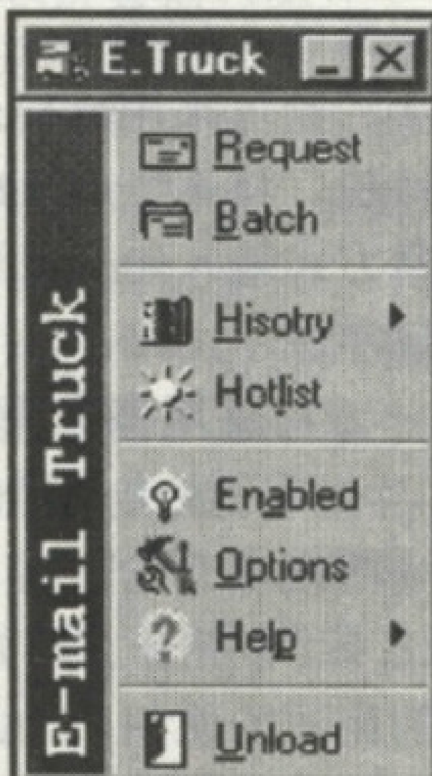
EMS的工作原理类似于Mr.Cool，也是向Internet上一些机构无偿提供的ByMail服务器发下载请求，这些服务器可以通过E-Mail帮助你下载网页和

程序，并以E-Mail的形式寄给你。这样你就可以轻松用E-mail收到自己想要的网页和程序，免去了人工干预。并且本软件针对Mr.Cool作了一些改进，可以定制ByMail服务器和热点服务，当然最大的好处是免费。使用起来也相当简单，只须填写收信信箱，发信服务器地址和欲下载文件的网址(URL)即可，无疑此时应将收、发信服务器地址写成本地ISP提供的地址。与大多数下载软件一样，EMS也支持监视剪贴板，下载队列操作。有所不同的是EMS增加了“热点服务”下载和加入其他ByMail服务器的可扩展功能，具体增添方法详见帮助文件。这里需要注意一点，目前EMS只能处理http和ftp协议的URL。形如：http://www.xxx.com/xxx/xxxx.htm:80或http://www.xxx.com/xxx/xxxx.xxx:80(冒号后面的数字是协议端口。如欲获得EMS最新版本和信息可以通过访问http://mdsoft.yeah.net或给作者发信(mdsoft@990.net)。





到这儿，相信大多数网虫已经有些心得了，当然对那些自名网虫的大虫们则可试试超COOL利器，针对大批量下载、多功能下载的——E-mail Truck（电邮卡车，作者网址http://yaleh.yeah.net)。



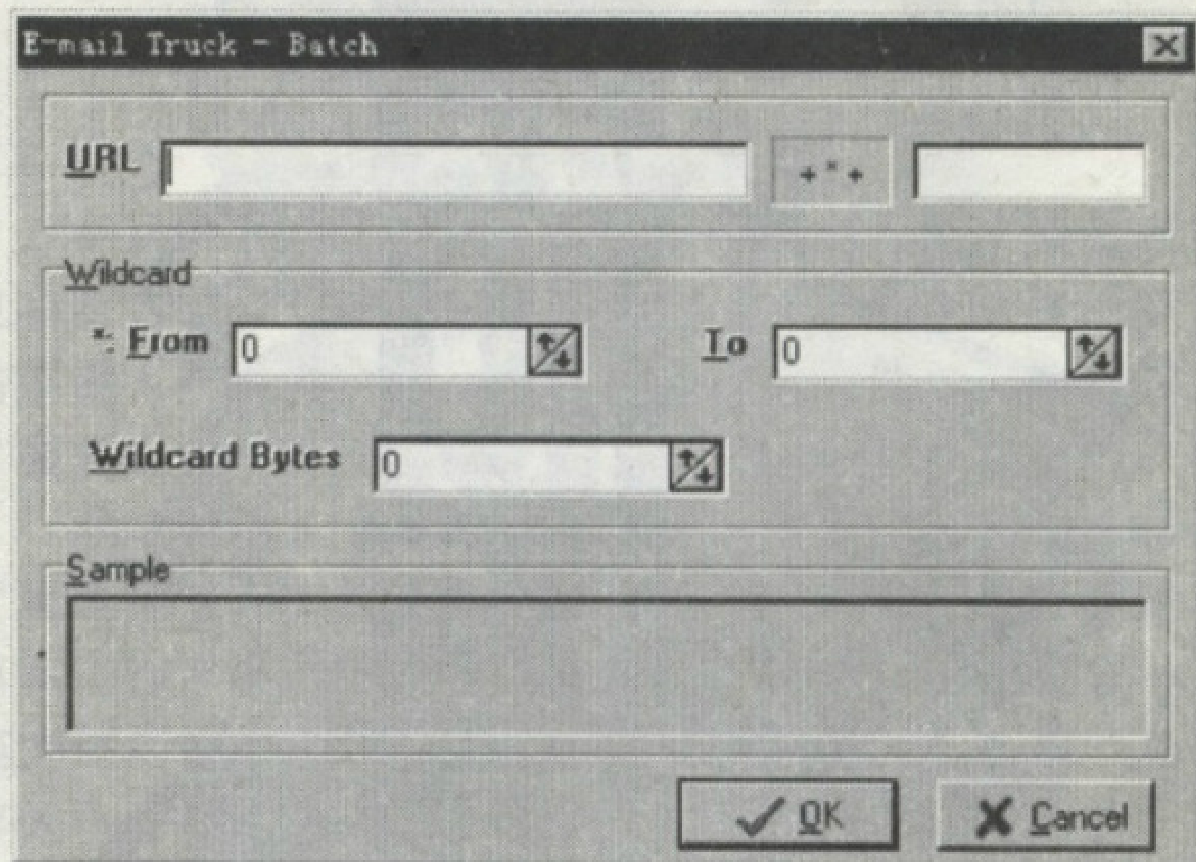
电邮卡车与EMS原理近似，但功能强悍，比如增加了适合大批量同一地址文件下载的“Batch批处理”功能，用批处理您可以一次发出对多个类似URL的请求。例：下载http://www.xxx.com/xxx/01.htm

http://www.xxx.com/xxx/02.htm...

http://www.xxx.com/xxx/30.htm

则选择Batch功能界面

1、在URL前后两空中分别填http://www.myweb.com/dir/ 和 .htm



2、Wildcard通配符设置

(1) From：通配符起始数。

在上例中，填入1。

(2) To：通配符终止数。

在上例中，填入30。

(3) Wildcard Bytes：最小通配符宽度。

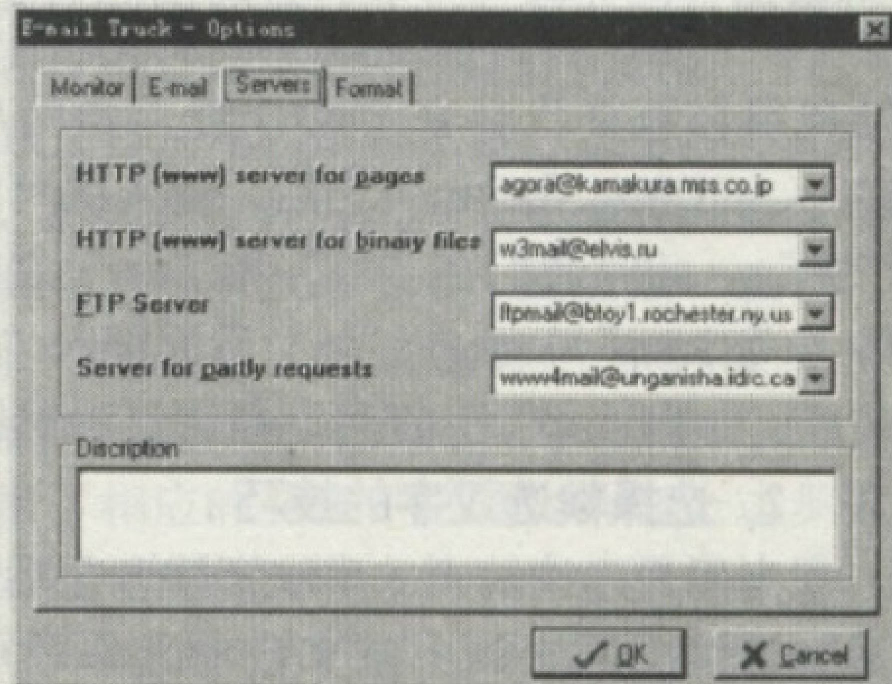
在上例中，填入2。

3、Sample：URL示例，显示起始和终止的URL。

在上例中，显示http://www.xxx.com/xxx/01.htm和http://www.xxx.com/xxx/30.htm

如果可能的话，电邮卡车将立刻发出请求。

比之EMS的另一个不同是电邮卡车可以向更多的ByMail服务器发出下载请求，对于某些ByMail服务器还可以在Options的Format功能中设置回信格式！具体说明如下：（下转35页）



微软拼音输入法应用技巧13则

湖北 李红波

微软拼音输入法是一种非常优秀的智能化汉语拼音语句输入法，它具有语句化输入、用户自造词、南方模糊音输入、不完整输入等众多优秀功能，只须简单学习即可掌握。本人在日常操作过程中摸索出了一些应用技巧，现介绍给大家：

1、使用音节切分符

汉语拼音中有一些汉字为零声母字，即没有声母，例如“奥”（ao），“欧”（ou）等。在语句中输入这些零声母字时，使用音节切分符（空格或单引号）可以得到事半功倍的效果。例如，输入“皮袄”时，输入带音节切分符的拼音“pi ao”（中间加一个空格），可以省去很多修改的麻烦。另外，我们也可以利用音调来代替音节切分符，如用户要输入“西安”，而输入“xian”之后，输入法可能转换为单字“先”，此时我们在“xi”和“an”之间键入一个空格（“xi an”）或在“xi”后面键入“xi”字的音调“1”（“xi1an”）都可以解决这一问题。

2、选择候选汉字的技巧

当用户连续输入一串汉语拼音之后，微软拼音输入法会根据语句的上下文自动选取最可能的输出结果，不过有时不能满足用户需要，这时就需要对候选汉字进行修改。只须用鼠标或键盘将光标移动到需要修改的汉字处，候选汉字窗口就会自动弹出，选中正确的字或词即可。

3、修改错误拼音的技巧

用户若拟对输入错误的拼音进行修改，则应在输入的中文语句还未确认以前用方向键移动光标到拼音有误的汉字前，按下<'>键(<tab>键上方)，打开输入法拼音窗口，然后在此窗口中重新键入汉字的正确拼音即可。注意，只有在候选窗口激活的情况下 <'> 才作激活拼音窗口之用，否则，将直接插入字符<'>。

4、在线用户自造词典的技巧

对于经常使用的词语，可以使用系统提供的在线用户定义词典功能将这些词语定义到用户词典中，以加快日后的输入速度。为此，用鼠标左键单击输入法状态条上的功能设置按钮执行属性设置命令，在弹出的属性设置框中复选“用户自造词”选项，打开用户自定义词典功能。然后直接在文档中输入包含欲定义词组的语句，并在未确认语句之前用鼠标或键盘块选操作将要定义的词选中，如果块中的词就是希望定义的词，可以直接按Enter键确认，所定义的词将进入用户定义词典；否则按Space键激活候选窗口，修改错字，直到块中的词就是希望定义的词后按Enter键确认，系统就会将用户选中的词语定义到用户词典中。

5、使用不完整输入功能

微软拼音输入法支持拼音的不完整输入，我们只需输入拼音的声母即可得到最后的结果，从而加快了输入速度。为此，我们可在微软拼音输入法属性设置对话框复选“不完整拼音”选项，激活系统的不完整拼音输入功能即可。如我们在使用上述功能后只须输入“zhhrmghg”，系统就会自动转换为“中华人民共和国”。

6、直接输入繁体汉字的技巧

2.0新版的微软拼音输入法支持大字符集的简体和繁体汉字输入，用户若拟直接在文档中输入繁体字，则可采用鼠标点击输入法状态条中的简/繁切换按钮，将系统切换成繁体状态，此后输入只须按照正常方式输入句子汉语拼音，系统即会将它们采用繁体汉字显示出来。

7、采用南方模糊音输入的技巧

对于发音不准的用户，微软拼音输入法提供了对一些模糊音的支持，也就是说系统不再区分z、zh、c、ch等拼音之间的区别，从而方便了那些带有口音的用户的使用。为此，我们可在微软拼音输入法属性设置对话框中复选“南方模糊音”选项（目前系统支持的模糊音有：声母：z=zh，c=ch，s=sh，n=l，l=r，f=h；韵母：an=ang，en=eng，in=ing，

wang=huang）。

8、设置模糊音状态的技巧

对于系统默认的模糊音，微软拼音输入法还允许用户自行进行修改，如使用某些模糊音、不使用另外一些模糊音等，为此，我们可在微软拼音输入法属性设置对话框单击“设置模糊音”按钮，打开“设置模糊音”对话框，然后在“模糊方案”中选择“自定义”选项，最后在“模糊对列表”中选择所需的模糊音即可。

9、设置逐键提示功能的技巧

微软拼音输入法提供逐键提示功能，使用此功能后，系统将会随着用户键入不同音节的情况，自动在候选提示窗提供同音字供用户选择，这样我们就可以在一边键入的情况下一边修改。为此，我们可在微软拼音输入法属性设置对话框复选“逐键提示”选项，打开逐键提示功能。

10、使用软键盘的技巧

同其它汉字输入法一样，微软拼音输入法也支持软键盘，这可以增加用户输入的灵活性。为此，我们可在微软拼音输入法属性设置对话框选取“选软键盘”菜单中的适当菜单方式即可。

11、错字修改的技巧

微软拼音输入法的基本输入单位为语句，这是区别于其它输入法的显著特点，因此在输入语句时，发现有错别字不必忙于修正，最好是在确认语句之前对整句一起修改。在输入的过程中，微软拼音输入法会自动根据上下文做出调整，将语句修改为它认为最可能的形式。往往经过它的调整，很多错误就会自动消失。修改句子最好从句首开始。输入完一个句子，按右方向键可以快速回到句首。光标移动键的作用是循环的。

12、确认语句的技巧

在输入一个有效拼音之后，微软拼音输入法并不急于关闭拼音窗口，以便用户能够进一步修改输入的拼音；这时，要确认刚才输入的拼音，可以按一下空格键或回车键，拼音代码随后就会转化为汉字。在句子的结尾处，要确认刚才输入的拼音，可以输入一个标点符号，拼音窗口就会消失，最后一个拼音代码和标点符号同时被转化为组字窗口中的成分。如果整个句子无须修改，在句尾输入一个标点符号（包括“，”、“。”、“；”、“？”和“！”），在输入下一个句子的第一个拼音代码时，前一个句子会自动被确认。

13、提高输入效率的技巧

输入的语句越长，语句转换的速度越慢，因此可适当减少语句的长度。不完整输入可以减少击键的次数，以提高输入效率；但另一方面，不完整输入拼音代码过多时，语句转换的速度会减慢，用户应根据需要加以选择。使用南方模糊音特性时，因为候选词数量增多，选词的操作会增加，输入的效率要低一些，用户若发音较准则不应使用这一功能。

给文档定制独特的扩展名

济南 **宿郁南**

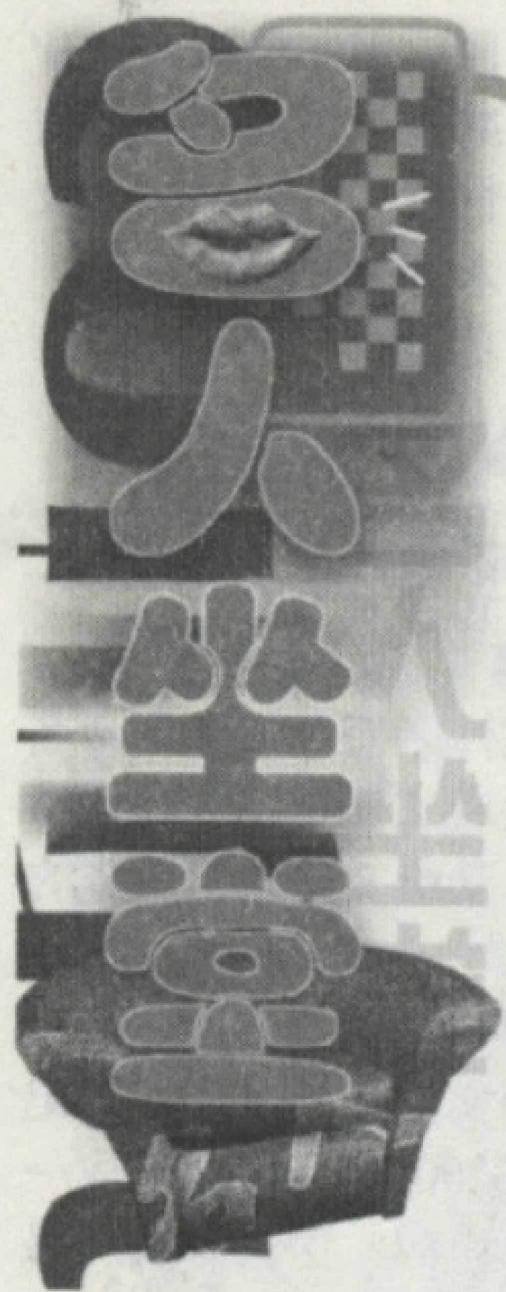
Win95和Win98都支持长文件名而且给文件命名也非常方便，当使用应用程序生成文件存盘时往往不需要键入扩展名，应用程序会自动给文件加上缺省的扩展名。

但有时我们也喜欢标新立异，想使用一种独特的扩展名来保存文档，比如在使用文字编辑软件（如记事本、写字板、Word97 、WPS2000等）编辑完成一篇文档后，想利用“文件”菜单中的“保存”或“另存为”命令以文档.ME命名文档时，令人尴尬的是，无论您使用什么文件名保存文件，应用程序都会自作聪明地给文档加上自己缺省的扩展名，这样实际得到的是一个名为文档.ME.TXT或文档.ME.DOC的文件，类似这样的文档名非但不能达到自己的要求，而且看起来很不舒服。怎样才能将自己的文档冠以独特的扩展名呢?

实际上这很容易做到，比如以生成文档.ME形式的文档名为例，当您使用任何Windows平台支持的文字编辑软件完成一篇文档后，打开“文件”菜单，选择“保存”，然后在打开的“另存为”窗口的“文件名”栏内，直接输入“文档.ME”即可（注意要输入半角双引号）。还有一法，选“查看”→“文件夹选项”→“查看”，将“隐藏已知文件类型的扩展名”前的勾去掉，这样就允许您更改文件的扩展名了。

需要指出的是，虽然您可以很轻松地使用上述方法将自己的文档冠以独特的扩展名，但是由于这样的扩展名没有在Windows中登记，所以不能象以往那样通过双击该文件的图标来打开它。解决的方法是将该文件的扩展名与相应的应用程序建立关联。

首先选中该文件后单击鼠标右键，在菜单中点取“打开方式”，然后在打开方式列表中选择一种文档编辑软件，比如可选择Winword，最后点“确定”退出。注意到了吧，不只是该文件的图标变成了Word文档的图标样式，所有扩展名为“.ME”的文档都在同时做出了相应的变化，这是因为在上述步骤中Windows已经自动地将ME文件完成了登记注册，这样您以后通过双击这些文件就可以用Word来打开它了。是不是很方便？愿您的文档拥有一个自己独特的扩展名!



北京 王磊：当年您在CCED大红大紫的年代，为了正版的普及采取了免费发放注册版的方式，在全国引起了极大的反响，您自己当时那么做的初衷是什么，没有抓住当年赚钱的好机会现在后悔吗？

答：当初的想法主要是为了正版软件更好地普及。最早的时候盗版盘中的CCED都是解密版，加密也没有用处，所以决定发放注册版，而这以后盗版盘中的CCED都是注册版了，可以说在一定程度上盗版盘为我推广了正版软件。从今天WINDOWS版的推广来看，CCED的用户基础是相当广泛的，当初这种免费发放注册版的方式可以说直到今天还在发挥着效能。所以，无论从哪个角度讲我都不感到后悔。

magician：今年见到CCED 2000，感觉真是久别重逢，您能介绍一下这两年都在做什么吗？一直在开发CCED 2000吗？

答：感谢大家长期以来对我的关心。这两年主要为许多国家级或省市级计算机应用考试编制上机考试软件，如：原国家劳动部主办的全国计算机信息高技术（DOS系列）考试的自动评分软件；原国家教委主办的计算机等级考试一级B(第一、二届)考试软件等等的考试软件。说到编写CCED 2000实际上是从去年6月才开始的。原本不打算再做WINDOWS版的CCED了，后来许多老用户反映从DOS跨越到WINDOWS后，感觉对现有的编辑软件很不适应，希望CCED能做出与原DOS版本兼容性好的新版本。我们两个人大致做了一年终于在今年5月推出了第一版。

上海 郑浩明：从《大众软件CD》上看到了您的新作CCED 2000（注册版4），当年您是用赠送的方式来推广的，不知您将采取什么价位来销售CCED 2000正式版？将来注册版与正式版在功能上有何区别，正式版什么时候上市？

答：现在的注册版已经到了5号，我们还将一直升级下去，直到今年底正式版上市。正式版的上市时间现在确定为2000年元旦。我们最后的一个注册版和正式版在功能上毫无区别。正式版预计售价为680元，但是我们将不限制一款软件的安装台数，所以相对于单位用户和团体用户，每台机器的单价在同类产品中仍是最低的。个人用户可以采取注册的方式，注册费为60元/台。

北京 张辉：我对您公司起名为“乾为天”很感兴趣，请解释一下为什么用这个名称？一般电脑公司都在中关村一带，您为何单单选在京西石景山？

答：“乾为天”取自中国民间六尧卦法的第一卦。天地乾坤中，乾为天，坤为地。浩瀚无垠的蓝天是我们中国软件业自由翱翔的博大空间，表示出我们以振兴民族软件产业为己任。1999年6月18日被北京市科委认定为高新技术企业。选择在石景山区八大处高科技园区落户，主要是因为石景山区政府对高新企业比较重视，而且这里与著名的八大处风景区仅一河之隔，风景优美，我们主要从事软件开发，也没有直销的业务，所以就选择了这里。

广州 叶渺：微软的EXCEL已经占领了很大的市场，而且我感觉也很好使，不知CCED 2000是否有独到之处，您有打败EXCEL的想法和实力吗？

答：我没有和EXCEL竞争这种想法。我的主导思想是以其5%的体积（1.26M），完成其95%的功能。同时注重自己的特色，比如：双向兼容、引入逻辑纸张和打印机纸张转换的概念、独特的文挡加密等等。方便、简单、实用，完成办公用户的绝大部分需要（文字编辑、报表打印等）。



朱崇君，男，1964年2月出生于陕南商洛山区。

1981年由陕西富平迤山中学考入清华大学自动化系。

1986年本科毕业入清华大学核能所攻读硕士学位。

1989年获管理工程专业硕士学位，毕业分配到国家科委信息中心工作。

1990年自愿申请到陕北革命老区扶贫一年，走遍陕北乡乡镇镇，得到国家科委机关党委的表彰，其后被国家科委派往前苏联、美国考察学习。

1993年出任国家科委北京太乙机电高技术公司总工程师。

1996年在北京八大处高科技园区注册成立北京乾为天电子技术研究所有限责任公司，任董事长兼总工。

1999年1月被石景山区政协吸收为区政协委员。

下期预告：谭浩强教授，中国著名计算机教育家，其编写的计算机语言教材《Basic》风靡全国，培养了一代计算机人才。

欢迎大家多提问题，读编往来E-mail地址：reader@popsoft.com.cn。

第五届大众软件奖系列活动之二

雷曼II 系列活动
《大众软件》“雷曼”3D 动画设计比赛

1.来稿要求：需在“雷曼”原形基础上进行发挥创造，不要求和原作一模一样，内容为雷曼一小段动作或经历。要求内容积极向上，符合国家有关法令、法规。参赛作品必须为彩色3D动画作品，可以用手绘打底，但其它工作必须用电脑完成，可以使用各种2D/3D电脑软件。投稿者不准抄袭、剽窃他人作品。作品版权归原作者所有，本刊和UBI公司保留对所有参赛作品的编辑、改动、出版权利。
推荐标准为：屏幕尺寸300X200，时间10秒、15帧/秒，压缩比例70%。

2.投稿方式：磁盘，CDR，MO，电子函件。电子文件使用AVI（推荐）、RA、MAX、3DS、FLS等通用格式，请采用WINZIP等通用压缩格式。投稿同时请附带作品说明文件，包括：使用的软件、作者真实姓名、身份证号码、邮编、联系电话及详细通讯地址。所有来稿概不退还，请注意备份。

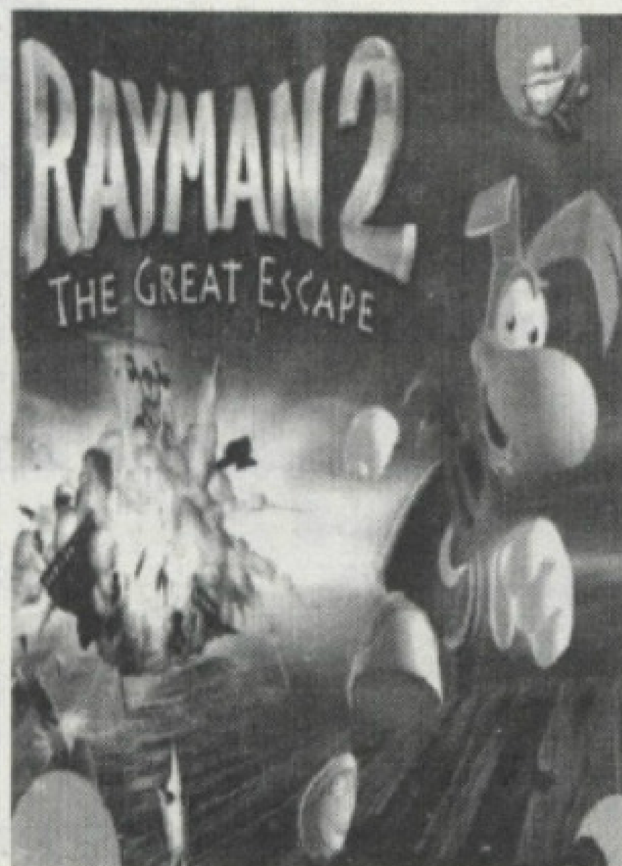
3.本活动举办时间从1999年11月至1999年12月31日，以邮戳为准。
作品请寄：北京和平门邮局3056信箱《大众软件》编辑部（请在信封正面左下角注明“雷曼比赛”字样） 邮编：100051 电子函件地址：reader@popsoft.com.cn

4.获奖名单将刊登在2000年2月下的《大众软件》上，优秀作品将选入《大众软件CD》中。

本次活动奖品由UBI提供

一等奖1名：法国进口Guillemot扫描仪一台
二等奖5名：UBI年底大热门游戏《雷曼II》和《麻烦大了》各一套
三等奖10名： 雷曼时尚运动背包一个

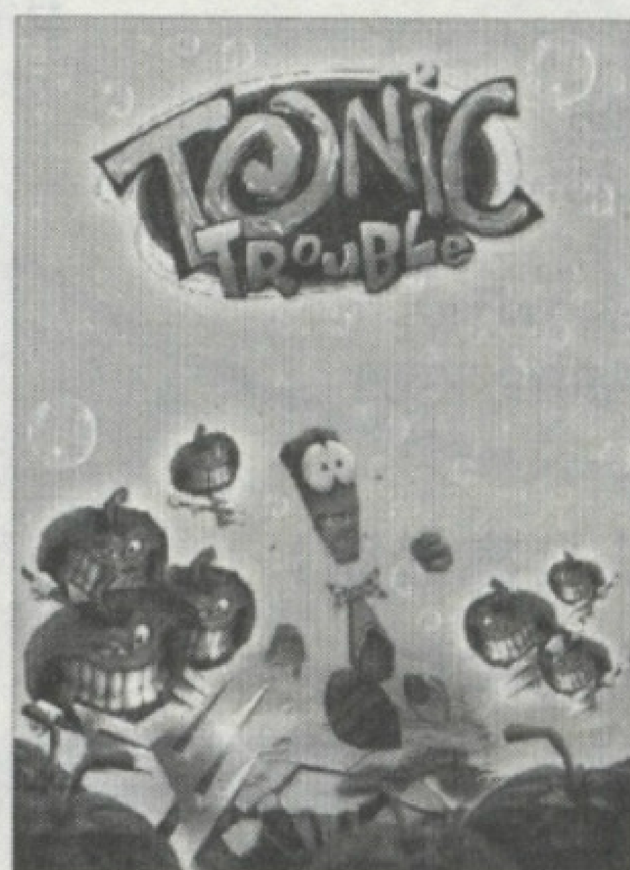
大众软件
Ubi Soft ENTERTAINMENT



雷曼II

全球瞩目 世纪力作
99年11月初火热出炉

精装英文版零售价118元
-E3获奖热门动作冒险游戏
-投资数百万美元开发的超级大作
-全新3D场景营造的幻想王国
-先进的游戏引擎为角色提供了空前的自由度和灵活性
-对所有主流3D加速卡都提供内建支持



麻烦大了

《雷曼II》姐妹篇
99年11月中上市
超低心跳价 38 元
-超现实主义卡通风格的3D冒险+解谜游戏
-令人捧腹的造型和故事情节
-根据玩家的行动而变化的全新游戏互动概念
-3D加速技术与MMX技术的完美结合
-高达44KHz采样率的16位杜比环绕音响效果

1999年11月号

大众软件CD

POPSOFT CD

（总第30期）

A盘

特别赠送 《超级保镖》大众软件特别版

新手学堂：
---新手教程：
精雕细琢 系列一
---跟我学用系列：
电脑音乐/音频实用技术（基本操作）
---课外读物：上网者的福音——Internet电话插入业务
无敌“网络”语法

碟中网：
---非凡足球游戏网
（FIFA足球游戏网）

新新视野
---CG画册：10余幅精美CG
---动画岛：夜曲惊魂
大刀
Free Space 2
SYSTEM SHOCK 2
---新片大赏：波斯王子3D
命运战士
主题公园II
足球2000
---余音绕梁：圣桑 天鹅
舒曼 梦幻曲
舒伯特 圣母颂
艾尔加 爱的婚礼

休闲天地：
《特勤机甲队》背景资料

软件长廊：
---PowerZip 5.01
---VIA威胜4-in-1最新驱动
---HQFax Internet Edition
---WPS 2000（限次版）
---Nvidia TNT/Vanta/TNT2/
GeForce 256显卡注册表优化程序

---杀手教程：欲善其事，先利其器
---听指引：博得之门、部落、过山车大亨、海军上将之海战、家园、近距离作战III、三国群英传II、天地劫、战争之锤40000——黑暗征兆

大众文存
---1999年10月杂志
（上、下）（HTML版）

前线地带：
---游戏DEMO：波斯王子3D
割喉岛
---补丁升级：《命令与征服II——泰伯利亚之日》修改器
《黑暗之石》角色导出器
《波斯王子3D》修改器
《龙女——火焰之令》修改器

攻略指引：
---看攻略：《装甲雄师II》
---逛书屋：波斯王子3D、四海霸主
天旋地转III、虚幻资料片、战锤40000

B盘

特别赠送 《特勤机甲队II高级版》简体中文完全版

本光盘将不再支持640×480分辨率而改为800×600的64k(16bit)种颜色以上环境使用(请使用小字体或Windows标准方案),本光盘将不再支持win3.x下正常运行。

A

大众特区

万能五笔
智能五笔4.0
Win98补丁
RegOpt 2.2
JET-MIDI
VSC-88 2.1升级版
ROLAND VSC-88软波表
WINGROOVE 0.9E
WINGROOVE 0.A2(繁体中文版)
YAMAHA S-YXG 100
更新网页的精灵——WebGhost 2.15
Soim Express 2000
VOPT99 V4.0
NetCaptor 5.04
CIH病毒大抢救

工具宝库

Advanced ZIP Password Recovery 2.43
Cuneiform OCR 99
Classic Clipboard Professional 1.10
CuteZIP 1.0 Beta
Diag 4.45
DirectX 7.0 中文版
SetEdit 0.4.35
Office 2000 File and Registry Eraser
Exits 95/98 7.7.0.0
Find It 3.01
INF-Tool 5.2c
KeyText 2000 2.01
Ranish Partition Manager 2.38 Beta 1.9
PowerZip 5.01
111 Quick Reinstaller 2.1
RegCleaner 1.9
System Analyser 5.1T
Stable Storage 1.7
Tidy Add/Remove 1.1
Tiraisu Data Recovery 4.04
Visual Multitool 3.4
Zipmany 5.05

反毒堡垒

KILL95/98客户端升级文件
KILL for Netware服务器端升级文件
KILL for Win95/98平台升级文件
KILL for NT升级文件(服务器&客户端)
KILL for Win3x&DOS平台升级文件
KV300+升级文件
KV300升级文件
McAfee VirusScan 4.x病毒数据库升级文件
McAfee VirusScan Superdat升级文件
Norton AntiVirus病毒数据库升级文件
Norton AntiVirus病毒数据库升级文件
Norton AntiVirus病毒数据库升级文件
瑞星99世纪版升级程序
瑞星标准版升级程序
VRV病毒防火墙WIN95中文版
VRV病毒防火墙WIN95英文版
VRV杀毒套装升级
VRV杀毒套装升级(税务系统专用版)
LanVRV for WinNT网络版一号盘升级
LanVRV for WinNT网络版二号盘升级
LanVRV for NetWare网络版一号盘升级
LanVRV for NetWare网络版二号盘升级

硬件周边

VIA威胜4-in-1最新驱动
创新TNT/TNT2/TNT2Ultra显卡最新驱动
S3 Savage3D/4显卡最新MiniGL驱动
Nvidia TNT/Vanta/TNT2/GeForce 256显卡公板最新驱动
Nvidia TNT/Vanta/TNT2/GeForce 256显卡注册表优化程序
Matrox PowerDesk最新版
A3D声音最新驱动
3dfx VOODOO显卡驱动For Linux
3dfx VOODOO RUSH显卡驱动For Linux
3dfx VOODOO2显卡驱动For Linux
3dfx VOODOO3/BANSHEE显卡最新驱动For Linux

网络纵横

Computalynx CProxy Server 3.3
32bit Modem Tester
FaxLauncher 3.01.03
FaxSav's FaxLauncher Pro
HQFax Internet Edition
GoToWorld
LinkFox 99 Build 057
NetSonic 2.5
ANALOGX PROXY SERVER
Kali95 1.99A

声光色效

AI PICTURE EXPLORER 2.7.58
MYALBUM 1.10
AUDIOSPHERE 1.20
HYPERSNAP-DX 3.50 PRO
JPEG OPTIMIZER
SCREEN LOUPE
SCREEN CORDER
SONIQUE
SCREEN SAVER BUILDER
WINAMP 2.5e

趣味小屋

AudioSphere 1.2
Chroma 1.0
Cool Captions
screensaver 2.0
DeskTopia 1.0.3
Icon Easel 6.2.6
goScreen 2.7
Invisible! Pro 3.012
LAUNCHkaos 2.1
Media Changer Deluxe 5.01
Quick Notes 1.5
WindowBlinds 1.0
游戏壁纸集

厂商展示

笑傲江湖 升级套件
WPS 2000 (限次版)

B

游戏DEMO

波斯王子3D(Prince of Persia 3D)
割喉岛(Cctthroats)

补丁升级

《命令与征服II——泰伯利亚之日》修改器
《命令与征服——泰伯利亚之日》地图全开修改器
《命令与征服II——泰伯利亚之日》分辨率转换器
《家园》金钱修改器
《黑暗之石》角色导出器
《黑暗之石》角色编辑器
《部落》修改器
《龙女——火焰之令》修改器
《兵人》修改器
《便利商店》新增货物包
中文Windows9X语言区域设置工具
《破碎虚空》补丁
《模拟城市3000》建筑师工具
《地下城守护者II》补充包3
《文明II——时间的检验》修改器
《波斯王子3D》修改器
《梦幻四驱车》增加赛道补丁
《冠军杯足球经理III》修改器

鸣谢:
音乐支持: 白 勺
片头动画: 摩恩网络
病毒监测: 北京冠群金辰软件有限公司

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	游戏龄	2.
		3.
榜评：□有 □无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收　邮编：100051

广告咨询卡

我在贵刊_____年第____期的___彩色___黑白广告中看到________公司(厂家)产品（技术信息），希望：

□购买　□索取资料　□询问价格　□参加培训

读者姓名：______　年龄：______　电话：______　职务：______

工作单位：________________

通信地址：________________

邮编：________________

填好后，请贴在信封背面。

《大众软件》读者评刊表（1999年11月上）

姓名		性别	□男 □女	年龄	
通信地址				邮编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

□ 新闻速递
□ 实用软件
□ 网络时代
□ 应用心得
□ 读编往来
□ 专题综述
□ 硬件评析
□ 缤纷长廊
□ 问题交流
□ 专题企划
□ 游戏赏析
□ 游戏剧场
□ 有字天书
□ 前线地带
□ 攻略指引
□ 游戏畅谈
□ TOP TEN

本期您最喜欢的文章

1.
2.
3.

本期您最不喜欢的文章

1.
2.
3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

NEC 奔驰 PARADISE 系列

创新科技
尽在NEC

NEC 8X DVD 光驱

领先上市

NEC 5500A 8X DVD 光驱

- 采用双激光发谢器及双透镜技术，可稳定读取CD-R、CD-RW
- 专用DVD激光头，享有其它驱动器无可比拟的使用寿命
- 应用领先科技，硬件误差纠错系统超强纠错
- 高速读取，低速转动，超低读盘振动及噪声
- 读取CD-ROM速度高达40X



一年质保

NEC 3001B 40X 纠错王光驱

- 极强的兼容性，适应全球市场所有配置
- CD Bench 40X光驱评比第一，自动平衡技术读盘更快更稳定
- 超强纠错，避免高速运行时激光头碰撞碟片，大大延长光驱使用寿命
- 数据读取时有极高的稳定度和准确性
- 返修率低于千分之五，同类产品中使用寿命最长



一年质保



NEC 3001A 36X 纠错王光驱
NEC 1901A 32X光驱

热卖中

光驱，最头疼的就是寿命问题，许多购买时性能不错的新光驱往往使用不到一年就报废了

为什么NEC奔驰PARADISE系列光驱使用寿命可达3年以上？

1 世界领先的研发能力

NEC是世界一流的跨国企业，具有世界领先的研发创新能力。超强的研发能力，保障NEC始终居于工业技术的领导地位。

2 精良的制造技术

作为日本现代工业的代表，NEC拥有精良的工业制造技术，精细的工艺流程控制，保证NEC产品质量和使用寿命。

3 严谨稳定的品管控制

NEC作为日本工业的领导者，选料极其严格，奉行一贯严谨的品质管理，使NEC产品始终保持稳定的优秀品质。

4 特有硬件误差纠错系统

与其它光驱采用调大激光头功率、降低光驱使用寿命的办法增强纠错能力不同的是，NEC奔驰系列光驱采用特有的硬件误差纠错系统，率先通过FCC电磁干扰特性认证，具有其它光驱无可比拟的超强纠错能力，并且丝毫不影响光驱的使用寿命。

5 卓越防尘性能

NEC奔驰系列光驱采用独特的外包装及机身密封签设计，极佳的防尘性能，保证光驱内部部件使用寿命。

6 专利外型设计

NEC奔驰系列光驱采用专利外型设计，有效减轻读盘震动，并且采用悬挂式消音系统，降低读盘噪音，进一步保证光驱的使用寿命。





NEC奔驰PARADISE系列产品中国指定代理：深圳市新天下实业有限公司

各分公司：深圳 0755-3244127 广州 020-87592843 北京 010-62610289
上海 021-62569980 南京 025-7715137 成都 028-5568409

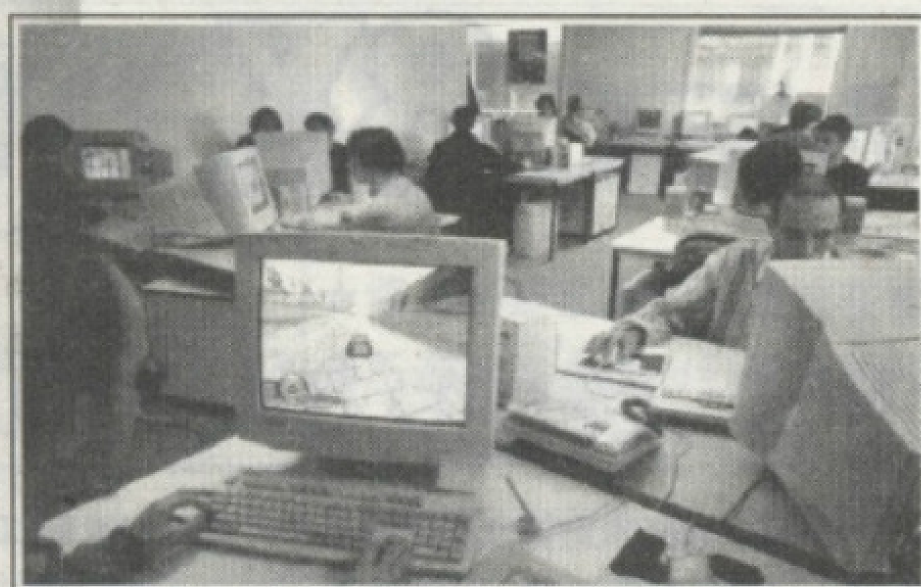
关注奔驰系列，请访问网址：http://www.chinaparadise.com

各地区指定经销商：

上海国微	021-62586514	广州联通	020-87592234	福州天泽	0591-3379762	杭州华瑞	0571-8853448	济南邦得	0531-8012341	河南汇科	0371-3832305	湖南同力	0731-4156500
上海润卓	021-64673920	广州信成	020-87542762	福州天威	0591-7525245	杭州鑫安创	0571-8855999	青岛腾飞	0532-3840278	贵阳科源	0851-5831861	陕西四班	029-5514969
上海兰复	021-54901866	广州枫桦	020-87575520	昆明爱迪	0871-5169287	宁波鑫安创	0574-7286481	沈阳蓝天	024-23887784	天津斯瑞普	022-27420096	重庆四维	023-68790600
上海安泰	021-54900262	广州新巨人	020-87541247	昆明派格	0871-5182324	合肥金伟庆	0551-3630982	大连蓝天	0411-3640171	天津瑞腾	022-27413028	深圳金三强	0755-3759099
上海一方	021-62475834	广州中辉	020-87592872	南京普雷	025-3369191	合肥天地	0551-3654714	大连特雷	0411-4694944	石家庄四维	0311-6679684	扬州超能	0514-7324725
上海远地	021-63296465	武汉瑞昌	027-87645510	南京华清	025-7719111	合肥国联	0551-3663385	连云港佳城	0518-5508803	宁厦金科隆	0951-6012589	无锡新科海	0510-2740111
上海丰偶	021-62150242	武汉慧林	027-87858501	徐州前进	0516-5764967	合肥蓝地	0551-4666413	苏州珠江	0512-5308515	甘肃索达	0931-8847295	无锡万科	0510-2766770
上海华光	021-63274322	成都新达	028-5572041	徐州捷成	0516-3813326	长春全达	0431-5640487	苏州明翰	0512-5517713	南通南航	0513-5507496	新疆东玮	0991-5833746
北京益隆达	010-62588508	成都新先河	028-5530318	芜湖环宇	0553-3823008	哈尔滨八喜	0451-2547474	柳州航科	0772-2804510	常州三高	0519-6663399	新疆恒利	0991-5827443
广州众恒	020-87575021	内蒙古思维	0471-4302725	山西同舟	035-7230871	哈尔滨博讷哲	0451-2549693	柳州垣生	0772-2801625				

访法国卡里斯多公司

本刊编辑部



随着中法两国的经贸往来日益密切，法国最近派出了一个多方面的经贸代表团访华，本刊趁此机会访问了随团前来中国的法国卡里斯多公司(Kalisto Entertainment)总裁尼古拉·高墨（Nicolas Gaume）先生。法国卡里斯多公司位于法国波尔多地区，是一家专门从事游戏软件开发的公司，在英国、日本、美国、德国都设有办事处。卡里斯多是希腊神话中北斗星的名称，代表"人们仰望它而发现道路"。

这家公司创办于1990年，当时创办者尼古拉·高墨年仅19岁。现在，卡里斯多已经是营业额达数千万法郎的知名游戏制作公司，开发PC、PS、DC、N64等多种平台的游戏软件。该公司制作的著名游戏《云宵飞车》(Ultimate Race)、《黑色星球》（Dark Earth）和《恶梦鬼魅》(Nightmare Creatures)已经在国内代理发行，今年该公司在中国正式设立了办事处，成为继Ubi Soft之后，第二家进入中国的法国游戏公司。



尼古拉·高墨今年28岁，外表清秀，身材高大（将近2米），简直可以媲美篮球运动员。他已经不是第一次来中国了。

以下以"记"代表本刊记者的提问，以"尼"代表尼古拉·高墨先生的回答。

记：国内用户对卡里斯多公司可能不太了解，能否请您做一下简单介绍?

尼：卡里斯多公司是目前欧洲最大的独立的游戏制作、开发公司之一。有别于Ubi Soft、EA等综合性公司，卡里斯多只进行游戏的制作，并不涉及其它方面。卡里斯多在PC、PS、DC、N64等多种平台上制作游戏，虽然数量不是很多，但希望是最好的，以回报玩家。

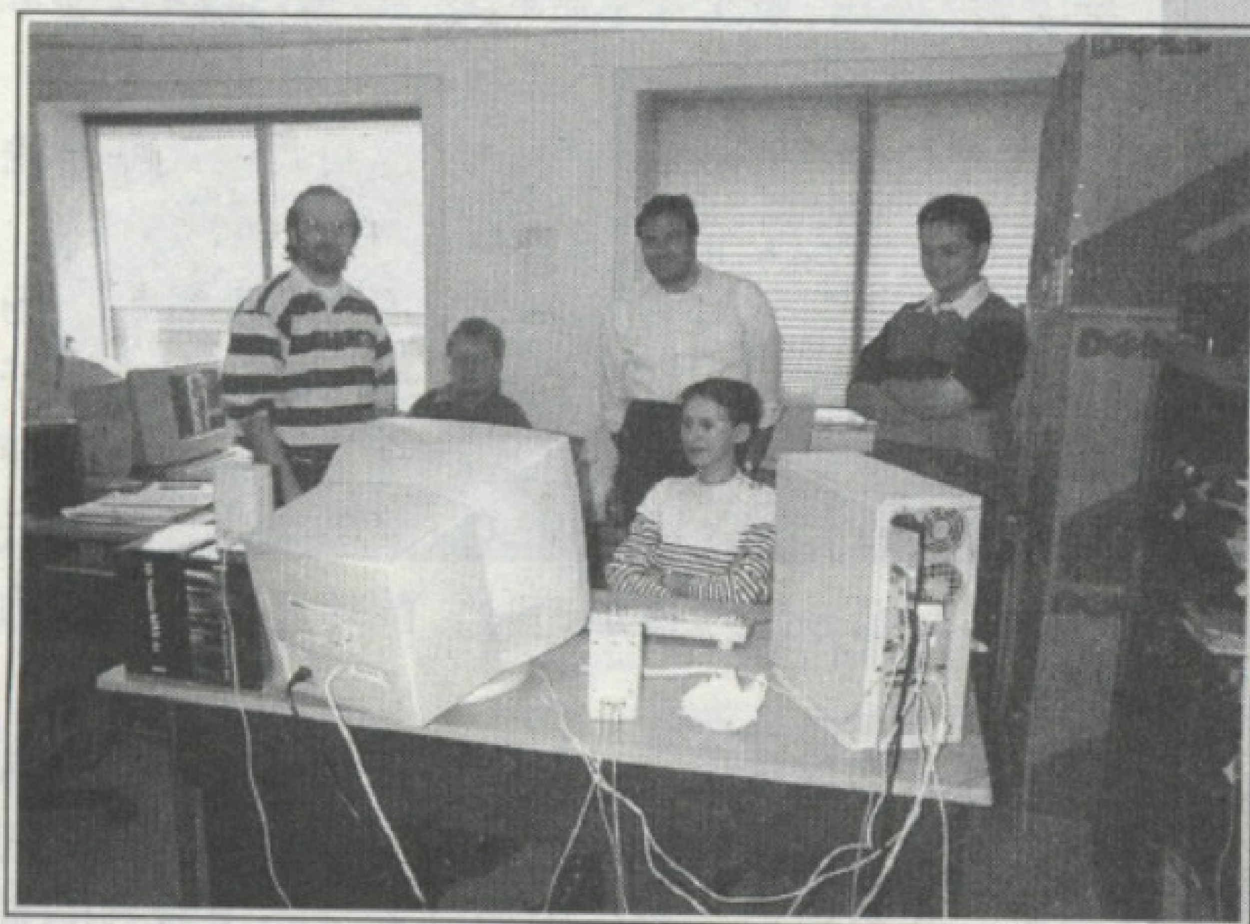
近三年来，卡里斯多在法国有了很大的发展，目前公司已经有250多人，包括许多民族的工作人员，除了在波尔多地区的总公司外，在巴黎也设有分公司。到目前为止，我们制作的《云宵飞车》在全世界有超过100万的销量，《黑色星球》超过了50万，《恶梦鬼魅》则高达150万（以上三款游戏包括各种平台的版本），和米高梅电影公司合作制作的《第五元素》（The Fifth Element）也有不错的销量。卡里斯多和许多公司都有合作关系，例如Intel、Microsoft、3dfx、NEC、SONY、SEGA等。我们曾替日本南梦宫开发过《吃豆》（Pac in Time）也在和Microsoft合作开发Windows的部分程序。我们并不是要打数量战，而是要在充分了解玩家、发挥自己能力的基础上开发少而精的产品。这并不是一件简单的事情，要不断的付出努力。



高墨与法国总统会见

记：您能否简单介绍以下您创业的过程？

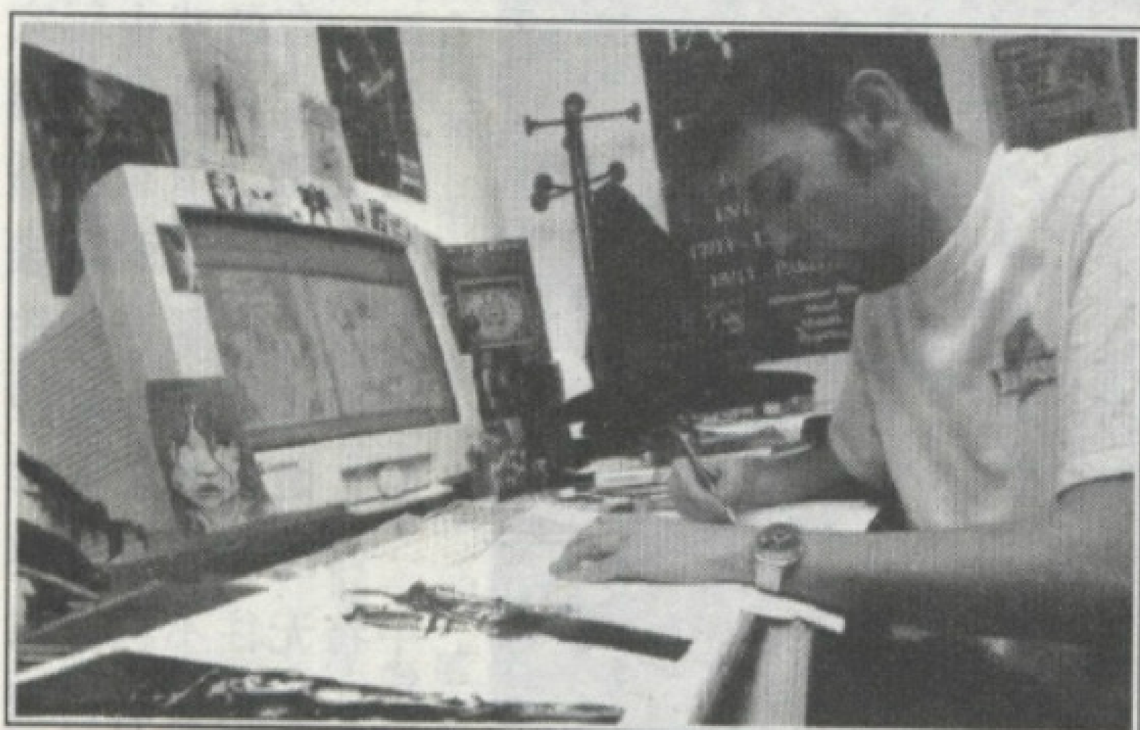
尼： 我特别喜欢游戏，玩游戏是从5岁开始的，9岁开始学编程，13和16岁时开发了两个游戏，并上市销售了。



那时，一个人和两、三个伙伴，用两、三个月就能开发出一个游戏，现在可不是这种情况了。19岁时，我创办了这家公司。那时资金很少，买了一台电脑，就没剩多少钱了。虽然那时很年轻，但由于出版商、硬件厂商等合作伙伴的支持，公司逐渐发展了起来，有了现在的规模。今年6月25日，公司已经在法国上市。

记：贵公司目前主要在制作什么游戏？

尼： 我们公司创办以来曾替出版商和硬件厂商开发过不少游戏，并和其它公司合作开发过游戏，纯粹由我们开发的游戏有14个，每个游戏



基本都包括5、6种不同平台的版本。我最近一直在考虑要制作什么样的游戏，今后3到5年游戏，游戏市场会往何处去。目前我每天工作15个小时，还要抽出1个小时玩游戏。我现在正在玩《半条命》和《博德之门》。由于我们和许多电脑硬件厂商的合作，感觉到现在电脑技术的发展，为游戏开发提供了广阔的前景。应该开发玩家所想、所需的游戏，比如加强画面效果和网上功能。我们目前正在制作PS、PS2、DC、PC版本的动作、赛车、角色扮演、网上连线等多种类型的游戏，同时开发的8个游戏包括《云宵飞车》、《黑色星球》和《恶梦鬼魅》的二代，我们对此非常有信心。预定明年将有4个游戏上市，多为TV游戏机版本，而后年将偏重于PC游戏。

记：为什么贵公司如此偏重于TV游戏机游戏？

尼： 这并不是由我们决定的，相反，我们很喜欢PC。各游戏平台是由其机种的多少决定的，预计明年PS将实现全球7千万台的数量，是非常大的市场。而且TV游戏比较不容易被盗版。我们的业务在1997年有80%是PC业务，1998年TV业务占70%，1999年TV业务高达90%，但预计2000年PC业务将回升至60%。

记：贵公司是一家国际性的公司，不知哪个市场最大？

尼： 目前美国市场占我们全部产品销售市场的40%，日本占30%，欧洲占25%，澳大利亚、南非、中国等其它国家占5%。

记：贵公司进入中国计划要达到什么目的？

尼： 我们一方面加强自己在国内的实力，一方面也在积极的向海外发展。发展的重点就是中国和美国。因为这两个国家都是很大的、拥有伟大文明的国家，今天美国是我们最大的市场，而我们希望明天中国会是我们最大的市场。此外，我个人从小就喜爱中



国文化，中华民族有非常强大的创造力，中国的大学培养出了优秀的程序师和美工。5年前我们就成立了一家公司，专门负责加强对中国的联系，从儿童读物和漫画等专门产品开发，逐步熟悉中国市场、积累经验。游戏开发是人的集体创作，所以我们需要吸纳不同民族的文化，让创作集体中的人相互了解和沟通。我们计划明年在中国成立公司和游戏制作组，进行游戏的开发。希望到时可以招聘到对游戏有热情的工作人员。

在简短的采访后，我们观看了《云宵飞车》、《黑色星球》和《恶梦鬼魅》这三个游戏正在开发中的二代的演示，游戏表现出了惊人的效果。

人类对速度的追求起源于物种竞争的天性，举凡赛跑赛马赛车等都以追求速度的极限为愿望，特别是赛车除了要求高超的技巧外，还必须结合工业技术并讲究团队合作，可谓难度极高的竞赛。去年推出的拟真度极高的赛车游戏《本田机车大赛2000》，让许多赛车迷惊艳不已，今年这款游戏将再次堆出续作《本田嘉实多2000》，看来又是赛车迷的一大福音了!

在《本田嘉实多2000》中，玩家将驾驭今年新款Honda RVF-RC45工厂赛车参加比赛。说起RC45工厂赛车，来头可不小，他汇集了本田车厂精英工程师的心血结晶，突破技术上的限制，能够达到即时引擎加速的效果，他的增速效果几乎可以和一辆Formula 1赛车相比，可算是世界最顶级的四冲程机车，自从1994年正式服役以来，本田嘉实多车队连战连捷，获得最佳车手、制造车厂、梦幻车队等头衔，无怪乎RC45被称之为梦幻工厂赛车了。游戏中真实模拟出RC45的各项性能状况，对喜欢玩车的高手来说，正是梦寐以求的事!

《本田嘉实多2000》是依照嘉实多车队在世界巡回赛的各项真实数据所设定，玩家在此可以在世界巡回锦标赛的场地，如美国、日本、英国、印尼、澳洲等20个赛道进行比赛。这些场地一草一木，每个弯道的角度周边的建筑等都与实际场景相同。此外玩家还可以与23位世界知名的好手，如嘉实多车队的首席车手Colin Edward等人同台竞速，由于游戏中的人物资料皆依据车手历年比赛的成绩表现并利用Motion Capture 来捕捉车手竞赛时的实际动作与习惯，因此玩家将会感到真正世界级车手比赛的临场感。当然，如果玩家觉得与电脑比赛不够过瘾，游戏也提供了多人网络连线功能，让玩家邀集同好，一起角逐。

游戏中包含了训练模式，世界巡回赛模式和连线模式可供选择，玩家可以循序渐进，挑战每个赛道，每场比赛前玩家也可利用训练模式帮助你熟悉每个场地的弯道状况和障碍，累积实际的练习经验将有助于玩家在正式比赛发挥实力，这次修正了前代玩家批评压车不够低的缺失，在过弯时可以以极低的角度压低车身过弯，甚至一出弯再加速时，前轮还会因为扭力过大而举起。

除了真实的数据设定，新的贴图效果使游戏更具真实感，如等待起跑时车辆喷出的车烟，转倒时扬起的砂尘等，甚至模拟在赛程中透过安全帽所看到的景物和光影，都会随着天气和机车的角度位置有所变化，其精细的程度的确让人赞叹不已，而跑道的状况也会随时间和天气变化而有所不同，因此也提升了游戏的难度与挑战。



此外，赛车手必须十分了解自己坐骑的性能与状况，本田嘉实多车队拥有许多赞助厂商，在游戏中玩家将可配合场地练习的结果，依实际需要对自己的爱车进行齿轮松紧，齿轮转速等性能上的控制，做到真正人车一体的境界，比赛中将无往不利。每次比赛结束后，程序会自动进行赛程回放，在多角度镜头重播下，玩家可以仔细观察每场比赛中自己表现的优缺点，在找到缺点进行改正，另外游戏还支援力回馈摇杆和3D立体环绕音效，让玩家更有身临其境的感觉，喜爱追逐竞赛的车手们，赶快做好准备，迎接一次次风驰电擎的快感吧!





由Strategy First出品的《圣战群英传》(Preview of Disciples)是一款把回合制策略游戏和传统角色扮演游戏的各个可玩元素完美结合的游戏，和3DO出品的经典回合制策略游戏《魔法门之英雄无敌Ⅲ》非常相似。但仔细体味后，会发现两者之间的区别还是很明显的。从单元建筑结构上来说，《圣战群英传》基本上借鉴了《魔法门之英雄无敌Ⅲ》的套路。在《魔法门之英雄无敌Ⅲ》中，玩家需要雇用英雄和部队，在茫茫未知的地图中探索矿藏和资源，并利用这些资源建设自己的城堡、军团和敌人战斗。从某种意义上说，《魔法门之英雄无敌Ⅲ》的诱人之处就在于此，而《圣战群英传》把这套成功的概念完全引入到自己这款游戏中。

在全神贯注于游戏地图和那精细描绘的精灵居住者时，会发现这两者间的不同之处。尽管在《圣战群英传》中运用的图形色调都比较暗淡，但细看就会发觉每个场景都好似一幅精心制作的手绘油画，充满着艺术感。它的菜单部分用那些传说中的神和勇士们点缀着，而游戏中的美仑美奂的人物头像不由让人联想到了《剑与魔法》系列中优美的画风。

华丽的表面取决于制作组的精湛图形处理能力，而《圣战群英传》的声音部分也体现了它的独到之处。游戏中的音乐和对话，处处透露着一种高贵庄严的气质。在城市地图上，能听到的是由低音钟琴合奏出温和而又带有威严的乐曲；而在野外中，乐曲又会转换成中音合成的较为轻松的管弦乐。而每个英雄和部队的声音也各有不同：高山部落酋长的声音孔武有力，古罗马部落顾问的声音是那么优雅和自信。

在其华丽表面的后面，《圣战群英传》也拥有着相当高的可玩性。在从《魔法门之英雄无敌Ⅲ》中吸取了相当多题素的同时，也加入了许多大胆而又吸引人的创意，最有特色就是它的经验值系统。游戏中不光英雄可以挣得经验值来提高自己的能力，每个部队的战士都拥有自己的经验值。这样一来，只有经验值足够的战士才能在堡垒中升级成更高一级的兵种。在战火中生存下来的“老兵”将具有更高的作战价值，这样的设计非常合理。

《圣战群英传》的作战系统和《魔法门之英雄无敌Ⅲ》大不一样。战斗时，每个英雄所统领的部队有着人数的上限。不可能依靠人海战术。玩家就要结合所带兵种的升级系统，带领有限而有经验丰富的部队面对强大的敌人。战场也不再是宽阔而带有障碍物的各种地形，英雄们将在一个微小的空间内展开激烈搏杀。每个作战单元的功能各不相同，如何在作战前挑选出最精良、最恰当的部队将是战斗成败的关键因素。

在探索系统中，英雄会和《魔法门之英雄无敌Ⅲ》一样在地图中找寻宝藏和矿藏资源（矿藏资源包括金矿和四种奇特的稀有元素）。不同的是，占有矿藏并不是简单地停留一下就可以，而是必须挖掘那些埋藏在地下的矿藏，或在自己的势力范围雇用特殊部队在矿藏边插上属于本方的旗帜才算占领。

那些游离于野外的怪兽们会随着玩家部队等级的增长而变强，想轻易结果它们可不是件容易事。不过，幸运的是游戏允许雇用“小偷”这个独特的部队。其实称他为“小偷”绝对是轻视了他的作用，我觉得叫他特种兵还差不多。因为他的特殊能力可以对敌人的部队放毒，暗杀敌方较弱的兵种，甚至还可以单挑别人的英雄而直接取得战斗的胜利，比英雄还厉害。

虽然《圣战群英传》中处处透露着《魔法门之英雄无敌Ⅲ》的痕迹，但不可否认它新加入的元素把传统的回合制策略游戏带入了一个新的境界。它成功地把角色扮演类游戏中的升级系统引入到游戏中，又把战斗变得更趋向策略型。站在巨人肩膀上才能看得更远，《圣战群英传》就是这样一个出色的游戏。

烽火传书

大狐狸工作室　祝佳音

Feng Huo Chuan Shu

近期诸位过得都怎么样？我是乱七八糟得过来了，国庆节时学校放了7天假，被我全部拿来玩游戏了。Hehe，先是仔细研究了一下Mech Commander的资料片，然后是疯狂在UO里练级，5天的时间就是这样过去的，很是过瘾啊，hehe。

首先看一封读者的来信，说是来信，其实是写在SINA的论坛上的，实在是很抱歉，写信的朋友名字我忘记了，信的内容如下：

“今天看了10月上的《大众软件》，看到“烽火传书”的时候，首先 的印象就是发现作者是祝佳音，这个名字很熟悉了，所以就特别留意一些。其中看到一些付诸文字的评论和介绍，使我想起来聊一聊这个Sierra。

Sierra无疑是一个很悠久的游戏公司了。早期接触电脑游戏时，正 是Sierra的KingQuest系列风行的时候。后来的确有一段时间，Sierra显得比较没落，没有很多受欢迎的大作。但是最近一年来，说Sierra没有好作品，就有点偏颇了。

记忆里Sierra的复苏是从《半条命》HALF-LIFE开始的，这个游戏的水准不用多说了。之后就是国内也有很多支持者的《恺撒大帝Ⅲ》这个游戏也是相当优秀。然后就是现在号称RTS的划时代作品《家园》（Homeworld），虽然操作上手有点繁琐，但是认真玩过的人没有不说好的，即使现在的只是一个测试版。

还有，祝小哥在后面提到的Sierra出过一个类似MechWarrior的游戏，我想应该就是EarthSeige，当时玩这个游戏的时候有点莫名其妙，后来有出过2代，据说现在改名叫《星际围攻》（StarSeige）了，是Dynamix开发小组的作品。上面基本都是一些回忆，有不准确的地方，见笑了：)”

十分感谢这位朋友给我发来如此详细和详实的帖子，感激之情无以言表。在这里再次致以感谢感谢，另外就是有什么意见或者问题的朋友可以直接给我来信，信箱地址是love13@263.net。另外，我的ICQ UIN是6749404，有ICQ的朋友可以Add我。

奥秘

Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura

既然上面提到了Sierra，我们就先来说一个Sierra的新游戏，这个游戏的名字叫“Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura”，Arcanum翻译成中文应该叫“奥秘”吧。起这种名字的，十有八九是一个RPG游戏，说起来在我的记忆里，Sierra好象没出过什么知名的正统RPG。比较为人所知的就是出了一个Diablo的任务版，但是质量在我看来并不如Diablo。只有那些蠕动的墙壁给我留下了深刻印象……不过话说回来，Sierra毕竟还是一个发行公司，游戏的质量取决于其旗下的制作小组，比如这次的Arcanum的制作小组，就是由制作Fallout（辐射）的Black Isle小组的几个骨干组成的。



Arcanum的专题网站现在已经开通了，我跑到里面去看了看，没发现什么有价值的东西，从介绍上来看，这个游戏的世界观设定有些类似FF系列的时空悖论，小组首先把故事的时间背景设置在工业化大发展的十九世纪，然后又在里面填加上一大堆魔法，怪物和华丽复杂的机器。这种设





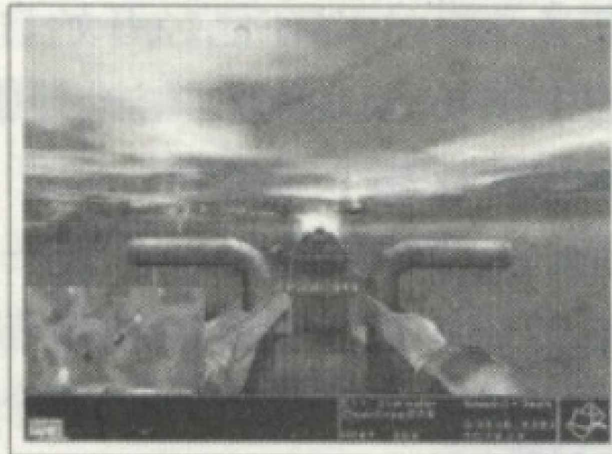
定的结果之一就是让人看上去感觉到十分热闹。然后再加上如Fallout风格的故事线和内涵，估计会是个好游戏。可惜现在还没有游戏的画面出现，只有一些人物的设定初稿，看上去很有Fallout的风格。

顺便提一下Timothy Cain这个人，他在1998年4月创立了Troika Games公司，这个公司的成员大多数都是从Black Isle跳槽出来的，比较知名的设计师有Jason Anderson，诸位只要有耐心看看Fallout的Editer List，肯定会在里面找到他们的名字。还有就是，Black Isle在RCTS上宣布了自己即将开发的新游戏——叫Icewind Dale（冰风溪谷）的ARPG游戏。这个游戏采用了Baldur's Gate（伯德之门）的改良3D引擎……让我们顺便看看失去Timothy Cain的Black Isle成绩如何。

装甲雄师III

Armored Fist III

现在说到NovaLogic的作品，大家的第一印象肯定就是Delta Force系列。但是如果你问到一个从1990年开始游戏的老玩家，他就会详细的给你描述，在1989年，NovaLogic的直升飞机模拟游戏《卡曼奇》（Comanche）在全世界引起了多么大的轰动。这个游戏实际上开辟了3D飞行模拟游戏的先河。其拥有的，在现在看上去满是色块，锯齿和斑点的游戏画面在当时被惊为天人。大家对它的热衷程度，大概就象现在的游戏媒体爆炒《星际争霸》一样吧。该游戏的引擎Voxel Space也是风光无限（“马赛克”这个词，在当时还算先进技术的代名词呢），NovaLogic就是凭借着这个游戏确立了游戏知名制作公司的地位。当然，当时横行的一切技术，在现在看上去都是很微不足道的了，一切东西都是这样，电脑游戏尤其是啊。





我是在1991年接触到Armored Fist，当时对这个游戏简直是敬若神明。哦，对了，我那时候在上初三，看到电脑屏幕上栩栩如生的M1A1和M2A3，感觉十分激动。虽然游戏画面粗糙，但是丝毫不能掩盖我的狂热情绪。现在回忆起来，这个游戏的细节已经模糊了，隐约记得的只是开场动画气势磅礴。

对了，Armored Fist是PC上第一部坦克模拟的作品，成果昭著。后来1997年Novalogic又推出了《装甲雄师Ⅱ》。画面的风格一样没怎么变化，马赛克仍然健在，这在当时就显得有点落伍了。加上MicroProse出了一个叫M1 Tank Platoon Ⅱ的同类游戏，使得Novalogic的坦克模拟霸主地位有些危险（或者是已经失去了也说不定）。后来Novalogic就失踪了，隔了一年出了个野战FPS《三角洲特种部队》赚得了大量掌声。现在又把Armored Fist 3推了出来。

嗯，就目前的画面看来，这个游戏的图象风格和即将推出的Delta Force2比较类似，看来两个游戏的引擎应该是一样的（都是Voxel Space 32）。但是，KK，就目前得到的消息，《装甲雄师Ⅲ》将秉承Novalogic的一贯风格——不支持3D加速……真是不知道该对Novalogic的这种对自己引擎极度信任的心态说什么好？反正应该不会出现褒义词语吧。

AF3的画面最高解析度为640×480，假如你的机器够高（应该是PⅡ 450以上吧）感觉还是可以的，Novalogic的美工技术的确值得惊叹，想当年Delta Force平滑无缝的地形表现要比其他支持3D硬件加速的3D游戏好得多。这都是美工费力拼接的功劳。话说回来，美工的优秀也不能完全掩盖技术上的落后（在我看来倔强的使用软件加速而禁止硬件加速就会造成技术落后的结果）。因为不支持硬件加速，一切问题都排队而来。比如说因为缺乏硬件加速，物体无法进行微调或者精确运动，还有就是对机器CPU要求过高（本来以为这个在DF里已经表现得淋漓尽致了，现在看来AF3还要更上一层楼）等等。我实在是对这个Novalogic的做法表示不理解。

Novalogic也在TF3里融合了DF2的网络通话技术，玩家之间可以互相用语音联络，秉承TF系列的一贯传统，在TF3里玩家依然可以坐到坦克的各个位子上进行游戏，（能不能有一个坦克装填员的位子？可以做装炮弹的迷你小游戏，类似于打鸭子那一类的，hehehe）目前可以提供的视角有车长（驾驶员），炮手和指挥车，记得在TF1里，玩家就可以利用TAB键在己方的战车之间切换，一辆被击毁了还可以跑到另一辆去，想必TF3也会把这个传统延续下来吧，玩有悠久历史的游戏系列还真是方便呀。

TF3一共提供了6个战役模式，战役发生地区涵盖亚洲，非洲，和前苏联部分地区。诸位不要奢望在任务安排上会出现什么花样和曲折剧情，Novalogic不是那种风格的公司……另外TF3还提供了13个单个任务和

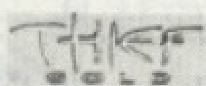
几个训练任务，网络部分目前还没有明确消息。

NovaLogic在自己的广告词中写道："这是世界上最权威的M1A2 Abrams坦克模拟游戏"，骄傲之情溢于言表。这和JANE'S的F-15的广告词很有异曲同工之妙。（F-15的广告词是：如果你想找到更真实的飞行感觉，你只有参加美国空军！）更有意思的是，Novalogic坚称"M1A2"和"Abrams"这两个单词是Novalogic的合法注册商标，不知道美国陆军和通用公司有什么感觉。

该游戏上市时间未定，但是要求配置一定不会低……，个人认为……TF3实在是美人迟暮，没什么大意思了。

《神偷》黄金版

Thief Gold



记得是在去年吧，另类FPS游戏《神偷：暗黑计划》（Thief the Dark Project）在国内很热门，有无数的人为它写攻略什么的，当时我也搞来了一张玩玩，但是只隐约过了第一关的1/3。应该说这个游戏的创意和技术都是不错的，之所以进度如此之短，实在是我的水平太差了。我的一个同学看到真3D的画面就会胃疼，我虽然没有那么夸张的毛病，但是对FPS也是不很热衷……只是买来凑个热闹而已。



说回Thief吧，这个游戏在外国获得的评价很高（在国内也是很高哦），所以Looking Glass就遵循游戏世界的不变法则忙着给它做任务版，于是Thief的Gold版就出来了。

目前Looking Glass透露了这部游戏中的部分关卡，他们分别是：窃贼公会，魔法师公会和洞窟之歌（怪名字）。

这些关卡都有很有趣的故事，比如在窃贼公会这个任务里，游戏主人公Garrett就要从这个叫做"The Top Fancy（最高幻想）的盗贼居所里偷出另外一个Thief的东西——Randall勋爵的蓝宝石花瓶。从网站的叙述上看，整个游戏过程有点类似于阿加莎的小说（如果你不知道阿加莎那我就没办法了）。好象还要和别的小偷斗智斗勇，而且要利用小偷之间的不信任心理（真是不理解怎么才能利用……）不知道游戏是怎么表现这一切的。

另外两个任务的风格也和窃贼公会类似，有着奇妙复杂混乱曲折的故事线，非英语语种的玩家理解起来应该会很困难吧……这也算一个游戏融合的例子呢。

游戏的其他方面并没有做太多的改进，图象和声音表现和Thief一样，这毕竟只是一个扩充版。哦，对了，这个Gold版本还对原来的12个关卡做了更新处理，游戏预计2000年上市。

侧卫 2.0

Flanker 2.0

Flanker这个名字诸位是否听说过？熟悉军事的朋友大概会知道吧，Flanker是SU-27重型战斗机的北约绰号（一直不明白北约为什么给每种飞机起外号？方便识别？小孩心理？）。侧卫（SU-27）是前苏联第三代重型战斗机的代表，外形极其美观，而且体积庞大，其优越的气动性能令它拥有极其出色的空中格斗能力。俄罗斯功勋试飞员普加切夫就用SU-27飞出了"普加切夫眼镜蛇"，把西方人搞得灰头土脸。我国从前几年开始进口SU-27装备部队，现在已经开始自行制造J-11（就是SU-27的中国Version）。在10.1国庆阅兵上，飞过天安门广场的就有那个大家伙。

我记得SSI在97年推出过一款叫做《SU-27-Flanker》的游戏，当时游戏制作小组聘请了一位参与设计SU-27的苏霍伊航空局的工程师作为监制。整个游戏画面虽然一般（可以说是低劣），但是拥有几近真实的模拟气动性能和操纵感觉，记得逆火的徐创最喜欢的就是这个游戏。大加褒奖……不知道这次的Flanker 2.0会如何。

Mindscape宣布Flanker 2.0已经进入压盘阶段，游戏中将提供多个战役和部分训练任务，在游戏里玩家可以体验驾驶真正飞机的感觉……我最怕的就是这句话，所谓真正飞机的感觉，其实就是麻烦一大堆……比如前JANE'S的F-15就把我搞了个晕头转向，措手不及，所谓的超视距作战，更是让人心焦……飞呀飞，然后警报响，然后猛做机动放干扰铂条，然后接着飞……什么东西嘛。等到IAF出来的时候飞完几关，觉得简直够参军。其实游戏并不需要真正真实，有一两个模拟真实的供铁杆玩家过瘾就够了，还是简化一点的好（不过也不要类似Novalogic的卡曼奇，被冠以空中DOOM之名）。个人感觉上JANE'S的USNF比较不错，操作适当，只可惜画面一般了……我都在说些什么啊，算了算了，这次的介绍就到这里吧，睡觉之后还要上课呢……诸位下个月再见。



游戏试炼场

You Xi Shi Lian Chang

旅鼠大革命

Lemmings Revolution Concept

游戏类型：益智

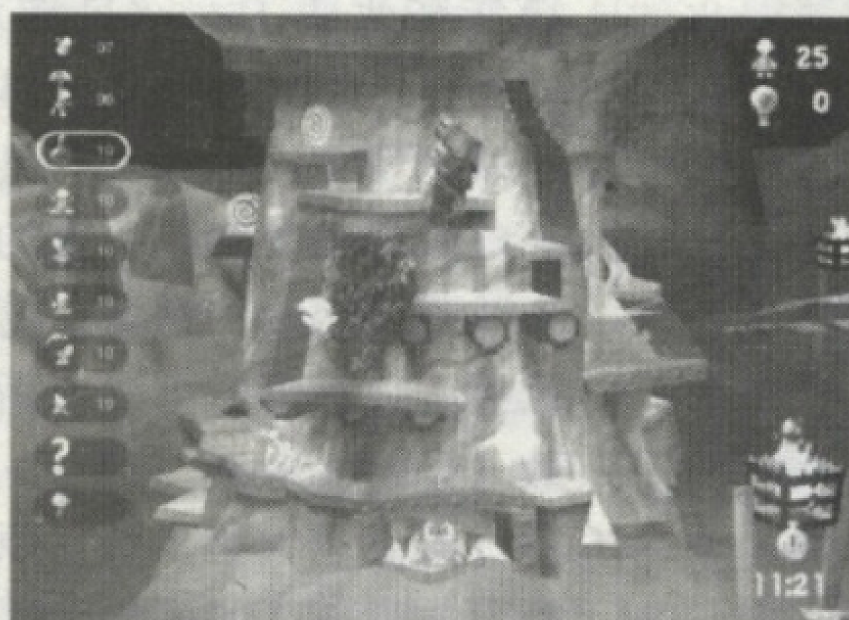
制作：Psygnosis

发行：Psygnosis

系统配置要求：奔腾166、16MB、WIN9X

不知为什么制作者管这群可爱的小家伙叫“旅鼠”，大概是在游戏中，他们要历尽千辛万险，完成自己的旅行吧（象旅鼠一样）。

为了完成“旅鼠”们的任务，玩家将不得不随时随地地注意他们所处的位置，从而采用不同的技巧赋予到“旅鼠”们的身上，使他们克服面前的难题。这不仅考验玩家的智力，还考验玩家的反应，因为“旅鼠”们的旅行从不停止，如果不及时作出适当的反应，他们还会一往无前地向前进，而等待他们的多数的死亡！这就象是为一列永不停止的火车扫清道路一般，它才不管你处理得如何，它只管前进！



游戏一开始时，“旅鼠”们是被关在一间屋子里的，这时，你要赋予他们挖掘的技能，不过不要挖得太过火，小心挖穿下一层掉到水里。当遇到垂直墙壁时，应赋予他们攀爬技能，要注意时机，如果赋予晚了，他们可要向后转了。如果前面是悬崖，就要赋予跳伞技能。这样的技能有很多，不过都是有数的，不要太浪费哦。

《旅鼠大革命》采用全3D场景，将“旅鼠”们的征程以立体、细致的手法表现出来，这一方面增加了美感，一方面也便于玩家判断情况。《旅鼠大革命》的性质有些象《不可思议的机器》，不过前者可比后者有趣得多了。

火车乐园

TrainTown

游戏类型：模拟

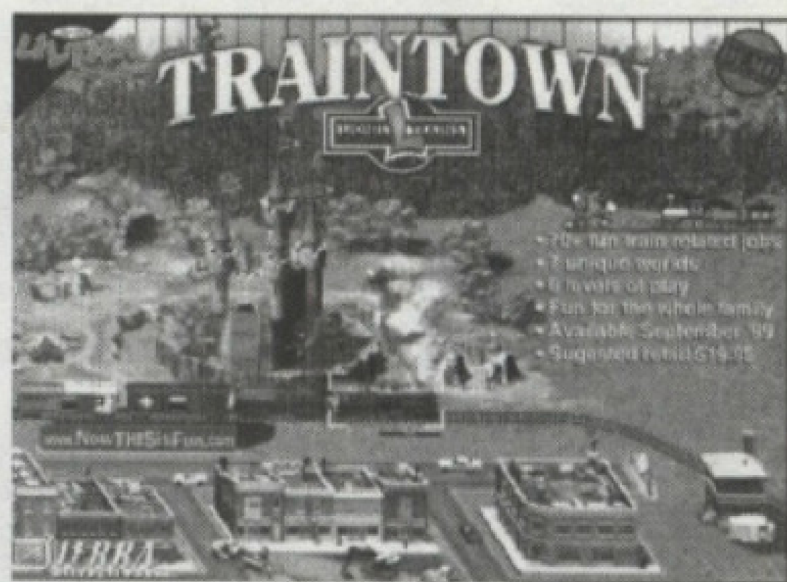
制作：Dynamix

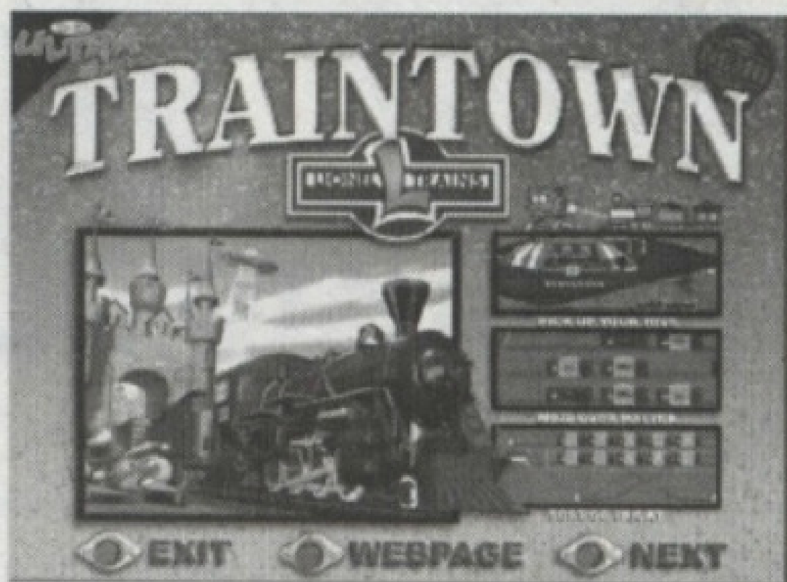
发行：Sierra

系统配置要求：奔腾166、16MB、WIN9X

记得小时候看过一部片子叫《好好少年》，那时还不太懂事，除了同坏人搏斗的镜头外印象最深的就是主人公的一套火车玩具模型了，但那时，除了羡慕就没有什么可做的了。长大后，虽然负担得起这样一套模型，却再也没有那份童心了。直到最近拿到这个《火车乐园》的DEMO才暂时“返老还童”了一次。

《火车乐园》是一款看起来有点幼稚的游戏，如果你从不介意别人的笑话，不妨试一试。《火车乐园》并不是模拟真的火车，而是模拟火车玩具，这点从画面背景上就能看出来，游戏是发生在房间的地板上的。玩家必须通过谨慎的调度和操纵来完成任务。游戏分为3个难度，最低级别供小朋友们消遣，中等的什么智力水平都可以试着玩玩，至于最高级别就须要费点脑筋了。





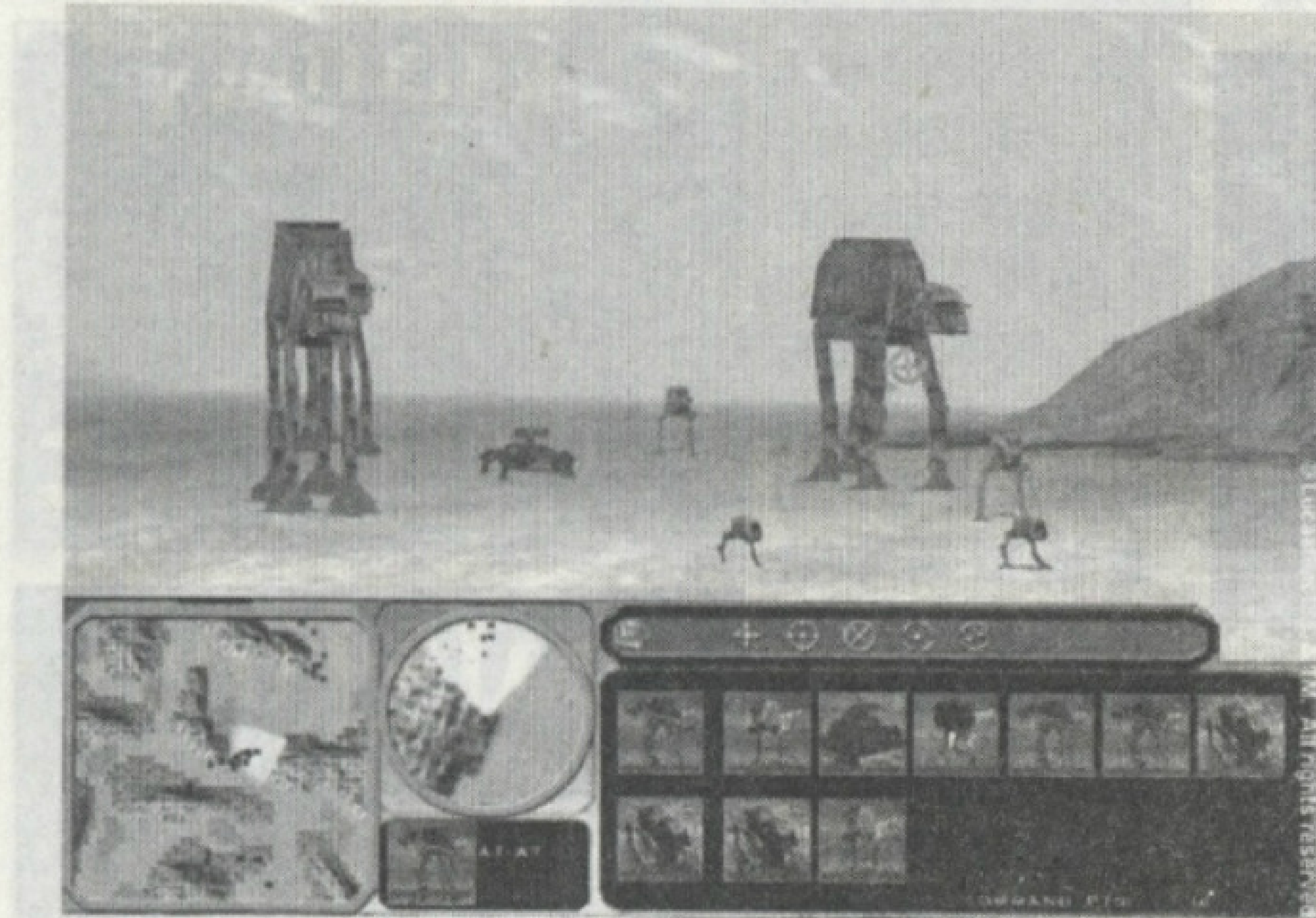
游戏画面色彩柔和、形式朴素，令人不禁想起童年。其实，游戏虽分3个难度，但最难也难不到哪去，纯粹为了搏玩家一笑。希望你在笑的时候象个小孩子一样。

以《星球大战》的故事为背景的每一款游戏都会有不少经典的特技效果，还记得《帝国反击战》中的长腿骆驼型机器人吧，反抗军的火力无法穿透其坚硬的装甲。最后，卢克驾驶战机抛射钢索把它的长腿缠住，于是骆驼型机器人轰然倒下。上面这幕镜头一直为“星战迷”所津津乐道，卢卡斯推出的游戏《帝国阴影》（Shadow Of Empire）就专门为这一幕设置了一个关卡。现在，玩家又有机会体会骆驼机器人的强大武力了，但不是要摧毁它们，而是要指挥机器人进行前所未有的地面大战。

星球大战 Star War: Force Commander 军团指挥官

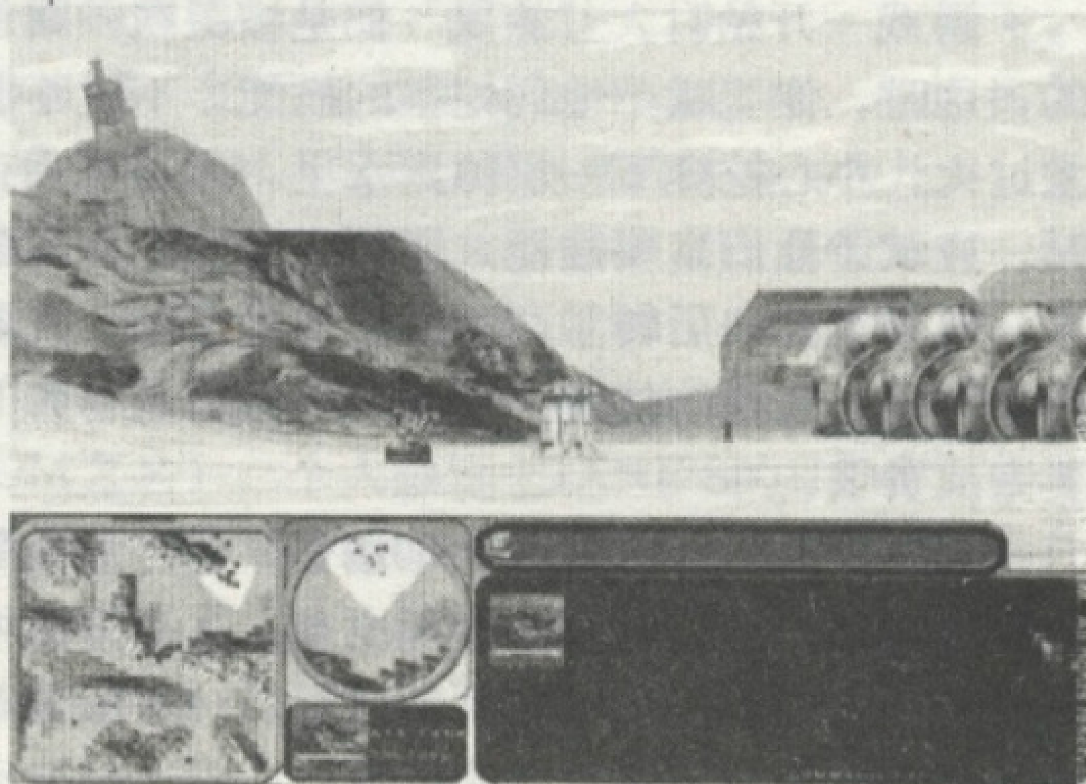
火狐狸工作室 杰迪

对于卢卡斯艺术的游戏我们不会陌生，但将要推出的《星球大战——军团指挥官》（Star War: Force Commander）却是首个即时战略类型的“星战”游戏。在即时战略游戏上，卢卡斯的实力当然比不上制作该类游戏的两个老大：Blizzard和Westwood。但其也有自己的长处：一是耳熟能详的《星球大战》电影的背景故事；二则是3D游戏方面的成功经验。于是，展现在我们面前的也将会是一个与众不同的即时战略游戏。

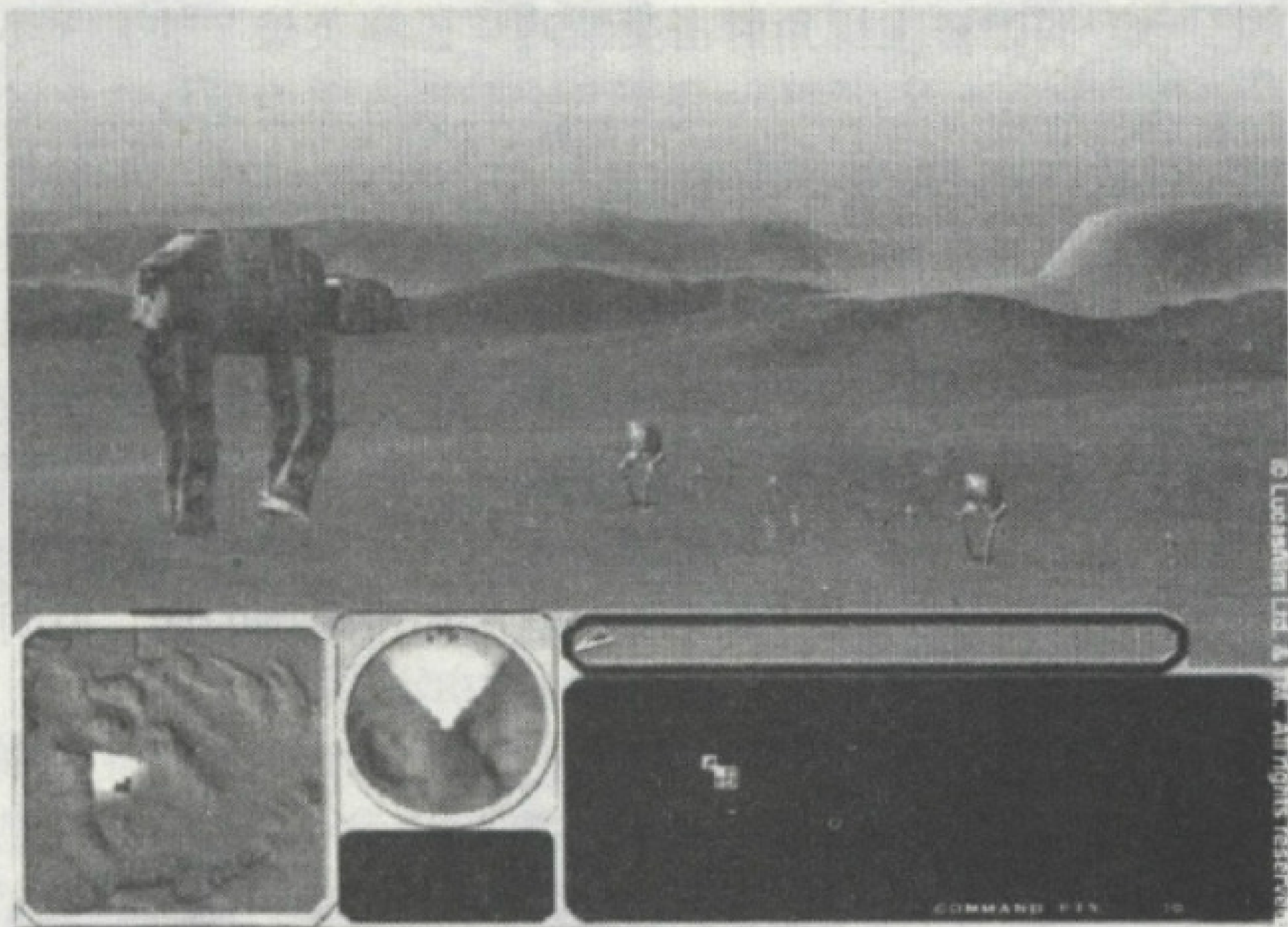


故事贯穿了《星球大战》三部曲的全部情节（并不是最近上映的前传），包括了电影中许多重要的战役：帝国摧毁反抗军基地奥德朗（Alderaan）；《帝国反击战》中反抗军在霍夫星球（Hoth）的大撤退；还有《杰迪归来》中的大反攻。玩家可以选择帝国和反抗军进行游戏，扮演两边的军队指挥官，比如在黑暗一方将以帝国将军的身份出现。正与邪的区别甚至可以从建筑和作战单位的外表上看出来，仔细留意一下帝国的设施，如果没有经过炮火的洗礼，那一定是光洁、整齐的，不要惊讶，因为这完全体现了帝国拥有的充裕资源和强大武力；反观之，反抗军的装备总显得破旧不堪，而其中的佼佼者肯定是从帝国军队中抢来的！

“资源采集—建设—战斗”一直是即时战略游戏的固定模式，越来越多的同类型游戏让玩家感到厌倦，也让游戏开发者感到应该作些改变了。《星球大战——军团指挥官》在开发初期，曾打算在不同星球上设置不同的资源，如在某些星球上采集矿物，在某些星球收集赖以生存的水，而在某些星球上收集动植物的资源。随着游戏开发进度的延伸，设计者们更注入新的意念——命令指数（Command Ponts）。你不需要采集资源（或者只收集少数资源），你的手下将尽量以作战部队的面貌出现，那么战斗单位、防御建筑等如何获得呢？渠道就是呼叫停留在战区星球轨道上的驱逐舰队，让其中的补

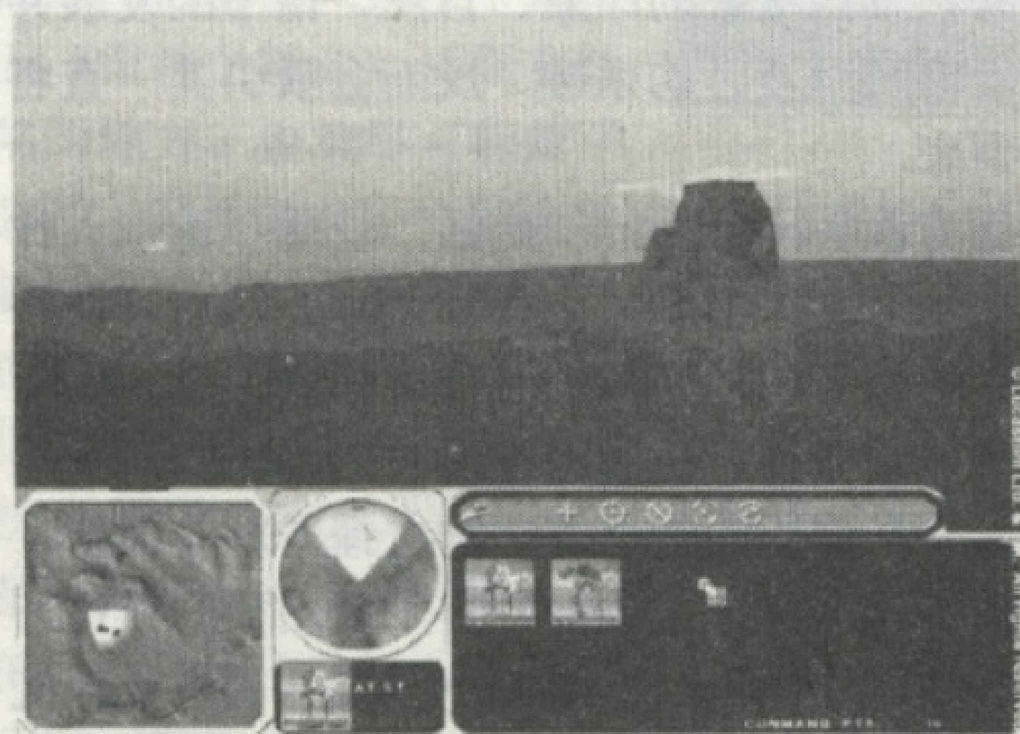


给舰运送装备到达星球上，而你只要指定它们的着陆地点即可。命令指数限制你得到装备的数量和先进性，大概这也类似于《近距离作战》的等级设置，只有等级高（命令指数多）的将军才有能力指挥强大的军队；反过来，任务的完成情况影响等级评分，战功卓著的将领可以得到更多命令指数。同样，你指挥的部队单位也可以在战斗中获得经验，提



高等级并且延续到下一个任务。这意味着什么？意味着你可以培养自己的王牌部队，只要某单位不被完全消灭，经过数轮战役的考验，必将成为你的得力助手。但我想，完全抛弃了资源采集，会不会使游戏失去了即时战略的某些固有东西：建设、消耗战、科技发展。也许卢卡斯会适当结合命令指数和资源采集的关系，至于最终版本将采用哪种方式，我们只有拭目以待了。

我们再来关注《星球大战——军团指挥官》其他优秀的地方。正如笔者上面谈到的，卢卡斯艺术对于三维游戏制作有不少独到之处，这将是全3D的即时战略游戏。也许有人会问，全三维的并不少见啊，像《起义》、《神话》和《战争地带2100》等等。不过这个新游戏有点不同，视角将不会是我们常见的俯视，而采用第三人称追踪视角，就好比你正在驾驶指挥车，能够观察到的仅仅是周围的护卫部队。使用此种视觉处理的方式，也让地形影响成了游戏的重要因素，玩家的视野受到山丘阻挡，因此控制制高点不可或缺，除了能够观察、攻击远方的敌人，还可以利用山丘的坡度，向山下的敌人发起快速冲锋。



100多种装备、设施完全用三维表现，影片中的许多经典武器也将逼真地再现在你面前，其中包括了四脚AT-AT骆驼型机器人、两脚的AT-ST和各种激光炮塔、步兵，也有不少新设计的装甲车、坦克等陆战装备，战斗中更可以呼叫钛战机（TIE Fighters）、Y翼战机（Y-Wings）给予空中支援。设计者力求给玩家熟悉的感觉，所以他们大量参考了电影中的场景和道具，即使那些新设计的道具，你同样可以体会到星球大战的味道。相信许多人对于《星际争霸》中出色的AI印象深刻，而《星球大战——军团指挥官》同样追求各种单位之间的平衡，开发人员花了不少时间设计各单位的优缺点，即使人们心目中最强大的AT-AT机器人也有其相克的对手。另外，这个游戏在场景的设计上挺有特色，24个单人任务以及35个多人任务地图包括了许多星球的地貌，不要以为这些战场都是遍布陨石坑的荒芜地表，仔细看看，你就会发现很多区别——其中更有时间的变化，尝试一下夜晚透过夜视仪指挥战斗的感觉吧。

卢卡斯的设计者们不会忘记即时战略游戏的最大卖点——多人对战模式。《星球大战——军团指挥官》支持局域网和Internet的多人竞赛，不过让人遗憾的是正式版中将不提供任务编辑功能，喜欢动手的朋友可能有点失望了。

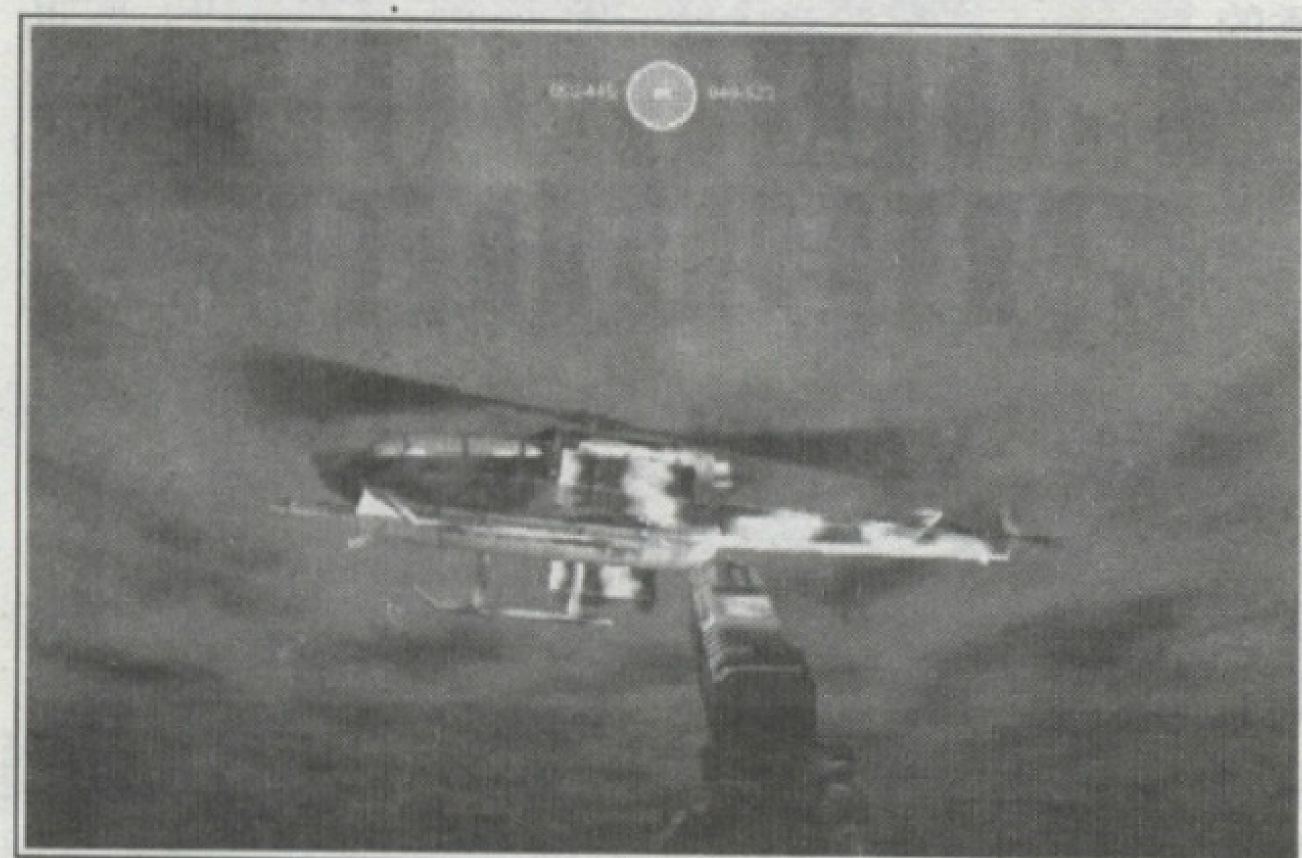
这个游戏已经开发了近两年，推出时间也向后拖延了不少，甚至没有来得及赶上星球大战前传电影上映的热潮。也许《星球大战——军团指挥官》不能算是和《命令与征服》、《星际争霸》系列相提并论的即时战略作品。但对于像我一样热爱《星球大战》游戏的玩家，重温三部曲，重温与帝国军队的陆上大战将会是非常激动的事，所以，我热切期待着它到来！瞪大眼睛吧，随时准备迎接从茫茫雪雾中出现的AT-AT驼型机器人的挑战！

卢卡斯艺术	出品公司
CD×1	载体
即时战略	类型
英文	语种
Win95/98	系统

总评 88

画面 / 音响 / 操作 / 剧情 / 娱乐

同一种游戏类型，玩家理解得不同是很自然的事。有趣的是，往往开发者对其理解是大相径庭。就拿主视角射击类游戏来说，id Software坚信此类游戏的职责就是给人带来刺激和肆无忌惮杀戮的快感，是专门为现代人情感渲泄而准备的。基于这个观点，id的游戏向来对剧情、内涵不屑一顾，而把全部精力放在了游戏的画面、声光效果、操作、对战和一些使游戏更刺激的点子上了。众所周知，《雷神之锤Ⅲ》取消了单人过关模式，只支持网络对战，可见其决心之大。不过，仁者见仁，智者见智，虽然id是主视角射击类游戏的老祖宗，可Raven的设计师对id那种“为游戏而游戏”的观点不以为然，他们坚信，好的剧情才是好游戏最重要的元素，玩家必须知道自己在游戏中是谁，要做什么，为什么目标而奋斗，这样，一个另类的主视角射击类游戏——《毁灭法师》（Hexen）的诞生也就不稀奇了，玩过这部游戏的玩家一定还记得，Raven差点把它变成RPG！后来他们又开发了影响更大的《异教徒》（Heretic），虽然这是一部第三人称视角动作游戏，使用的却是《雷神之锤Ⅱ》的引擎。除了华丽的声光效果，扑朔迷离的剧情也使人印象深刻。于是大家都想知道，Raven的下一个目标是什么呢？直到前一阵子的E3大展上，才露出一些端倪。



我不得不承认，Raven是个“嗅觉”非常灵敏的公司，这正是它能在激烈竞争的游戏界以并不强大的实力稳稳立足的原因。近一段最火爆的题材是什么？特种兵！因此，Raven放弃了他们情有独钟的神话题材，改而把目光投向现代，开发以特种兵生涯为背景的主视角射击类游戏——《命运战士》（Solider of Fortune）。而《命运战士》的特别之处就在于游戏开发者邀请了一位真的特种兵（当然是退休的）——John Mullins作为游戏顾问，并参与游戏的全程制作。更有意思的是，游戏中的主角就是以他为原型的。

同以往主视角射击类游戏“孤胆英雄”的方式不同，Raven为Mullins找了几个配角，其中比较有名的就是他的老搭档“老鹰”Aaron Parsons，一位赫赫有名的破坏高手。至于游戏发生的地点就更夸张了，大家不妨听听：在乌干达草原上超速行使的列车、冰雪覆盖的西伯利亚平原中的地下化学武器工厂、战火纷飞的科索沃、苏丹的“屠宰场”、以及日本东京的黑帮老巢……怎么样，够吓人吧！如果你看完这些还没晕倒的话，说明你已经具备了作一名特种兵的潜质，那就继续向下看吧。

命运战士 Soldier of fortune

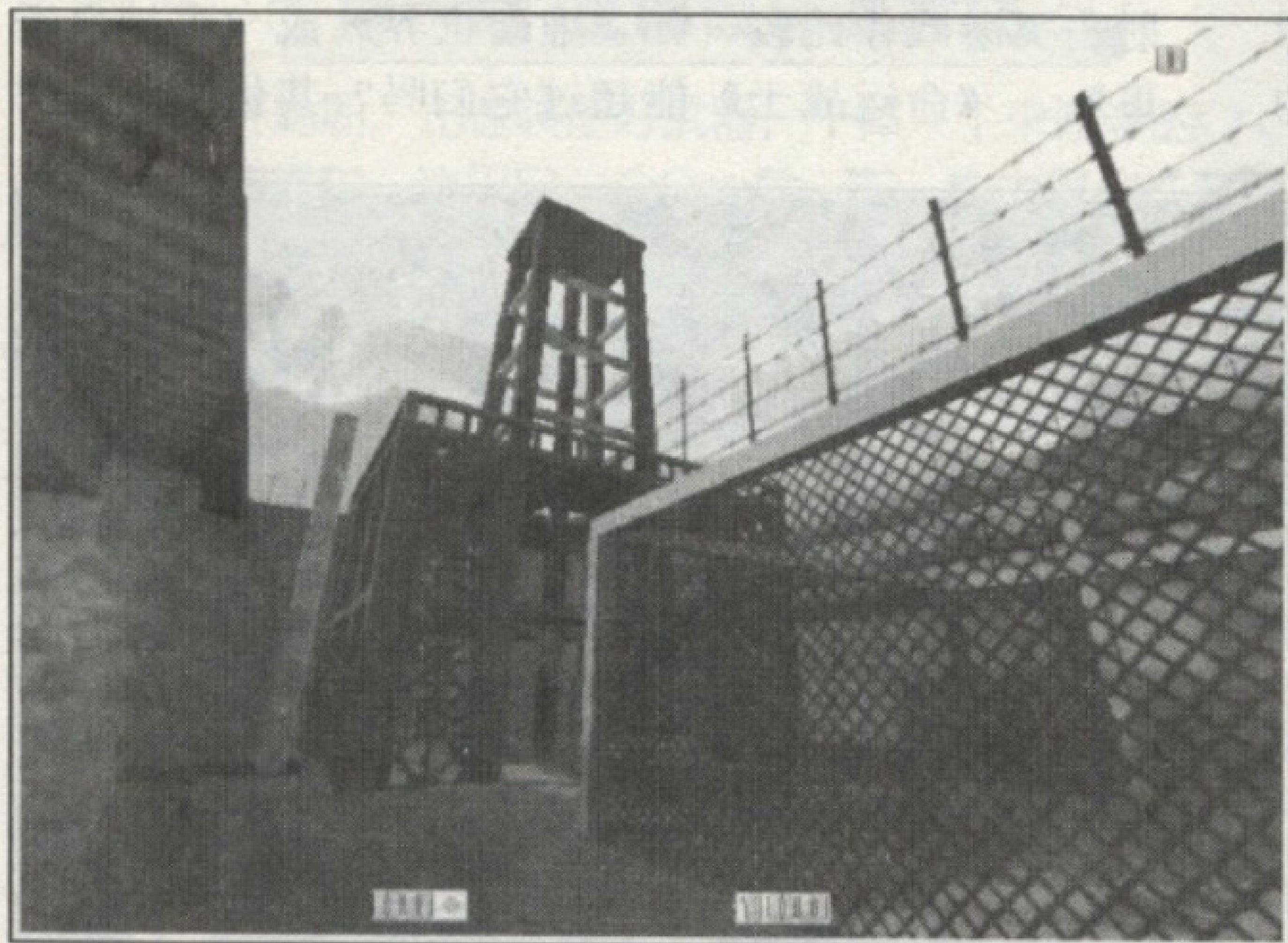


枫茗轩工作室 村雨

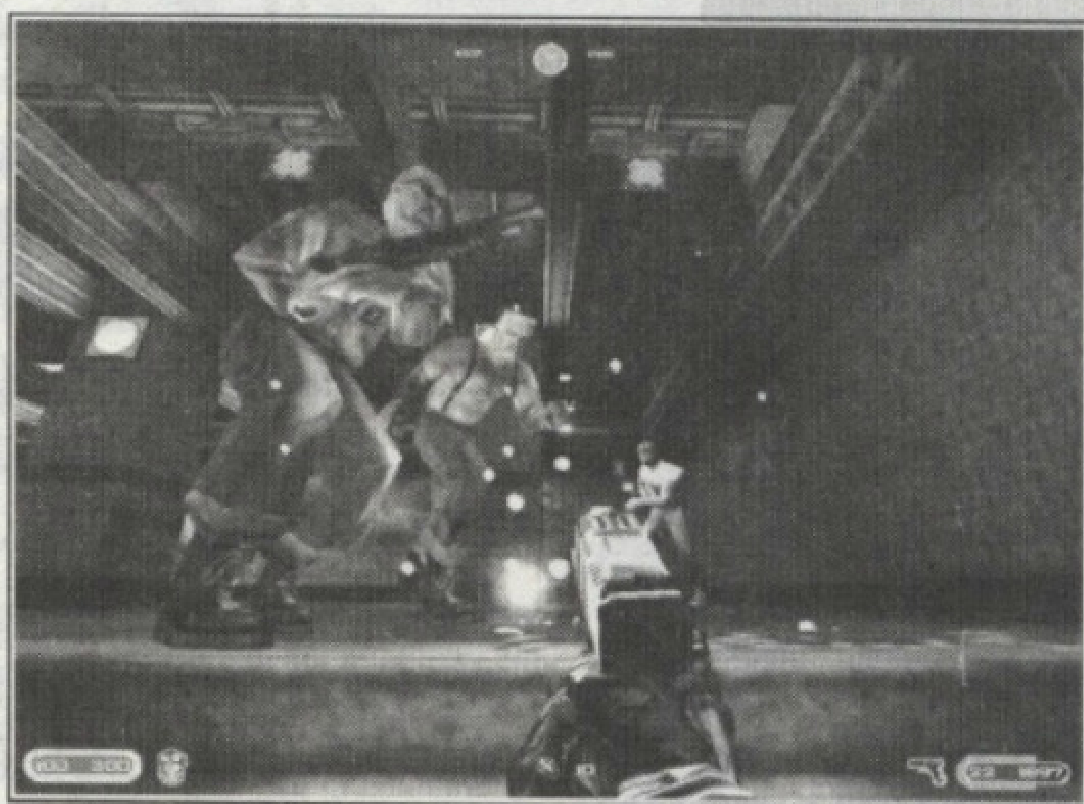
出于Raven有一贯“剧情优先”的特色，《命运战士》中运用了大量的电影手法，每个任务都有完整的剧情（和《盟军敢死队》相似），由一段小影片将正题引出来，加深玩家的印象，自然，情节的发展并不会影响玩家玩游戏时的乐趣，反而会吸引其一直将任务进行到底。

在画面方面，Raven的“绝活”就是“请别人作嫁衣”，这个“别人”，主要指id Software。几乎Raven出品的所有游戏使用的都是id“老”游戏的引擎，比如《毁灭战士》、《雷神之锤》等，我们熟悉的《异教徒Ⅱ》采用的就是《雷神之锤Ⅱ》的引擎，当然这些引擎已经经过了改良，有了很明显的变化。在强调“原创”的今天，Raven的行为似乎有些逆潮流而动，不过笔者看来，在技术条件并不很雄厚的条件下，与其为了“原创”的名声自己搞个并不成功的游戏引擎，还不如发扬“拿来主义”精神，把其他大公司的引擎拿来修改后为我所用，节省下来的人力物力可以集中起来完善游戏的其他方面，岂不一举两得，

看来Raven已经深得其中三味。



不过，非要说Raven抄袭确实也有点不太公平，因为他们下了很大力量对借鉴来的引擎进行改造，许多情况下甚至改写大部分代码以使之更适合自己的游戏。拿《异教徒Ⅱ》来说，那精美亮丽、效果惊人的画面和《雷神之锤Ⅱ》阴沉晦暗的画面简直就不像是一个引擎出来的，丝毫没有因为“不是原创”而影响它的成功。不过，《雷神之锤Ⅱ》毕竟是老游戏了，《命运战士》还在采用它的引擎，不嫌有些过时吗?

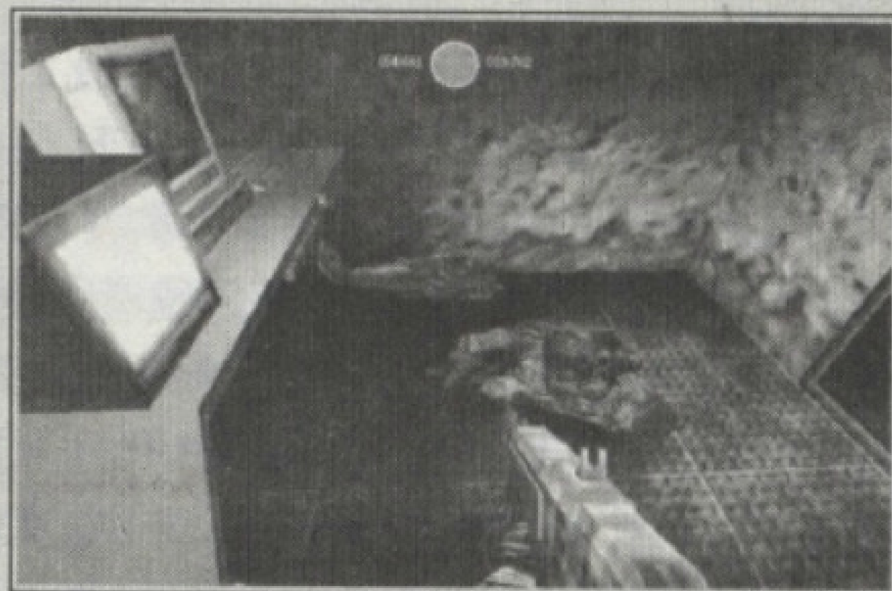


制作者向玩家保证《命运战士》的画面绝不会过时——即使其明年才能推出。这当然归功于程序员对引擎代码的最优化，凡是玩家对《雷神之锤Ⅱ》画面认可的优点，统统被保留了下来，而《雷神之锤Ⅱ》画面有缺陷的地方，也都尽可能做了弥补，另外加入了一些就连《雷神之锤Ⅲ》都没使用过的新技术，比如“层次透视”技术，使背景更细腻，富于深度和表现力；他们还亮出了王牌——Ghoul表现系统。所谓Ghoul表现系统实际上是一个额外的画面质量加强系统，由Gil Gribb设计，目的是加强画面的真实度。FPS最近才兴起的“局部损伤技术”——把损伤细化到全身各部，不同部位受伤后角色的动作及血花的飞溅方式也随之不同，虽然我对如此刻意渲染暴力血腥的手法不以为然，但却不得不承认这样可以使游戏看起来更真实——就在Ghoul的支持之列，它把人的全身分成26个“Gore zones”，被射到肩部、喉部、腹部……时敌人的表现绝不会雷同，喜欢厮杀的玩家又将体验到《首领——罪恶的一生》中那种杀戮的快感了，但这种真实未免有点太……除了上面所说的，《命运战士》还使用了一些其他技术以增强画面的震撼力，比如“细节纹理”等，一切的最终目的，都是为了使游戏彻底摆脱《雷神之锤Ⅱ》的阴影，为玩家所接受。

随着玩家的品位越来越高，已经不单单对视觉效果提出要求，听觉效果也同样重要（否则SB LIVE和SOUND WORKS5.1不白买了？），一部主视角射击类游戏要是不支持3D音效那就太逊了，令人欣慰的是，Raven并没有忘记大家的耳朵，《命运战士》将支持所有主流3D音效平台，包括三大“巨头”：微软的DirectSound3D、创新的EAX和Aureal的A3D，单单听那爆炸声就足以让你血脉偾张了。

武器一直以来是主视角射击类游戏的重头戏，毫不夸张地说，此类游戏玩的就是武器。与许多其他同类游戏“梦幻级未来武器”泛滥成灾不同，《命运战士》的武器系统完全是参照真实情况制作的，也就是说，你只能使用现实中存在的武器，象激光枪、粒子炮、等离子射线什么的想也别想。显然，这是个巨大的挑战，很难不让人怀疑是否会降低游戏的趣味性，不过，那种子弹仿佛永远用不完的未来武器玩腻了，换把需要随时装填子弹的“老枪”也不错。而且枪的威力减弱更有利于表现局部受伤的画面效果，Raven考虑得还是比较全面。当然，即使是现实中存在的武器，我们也不一定真正见识过它的威力，尤其是特种兵使用的，有些很有传奇色彩，比如“微波脉冲枪”我以前就闻所未闻。

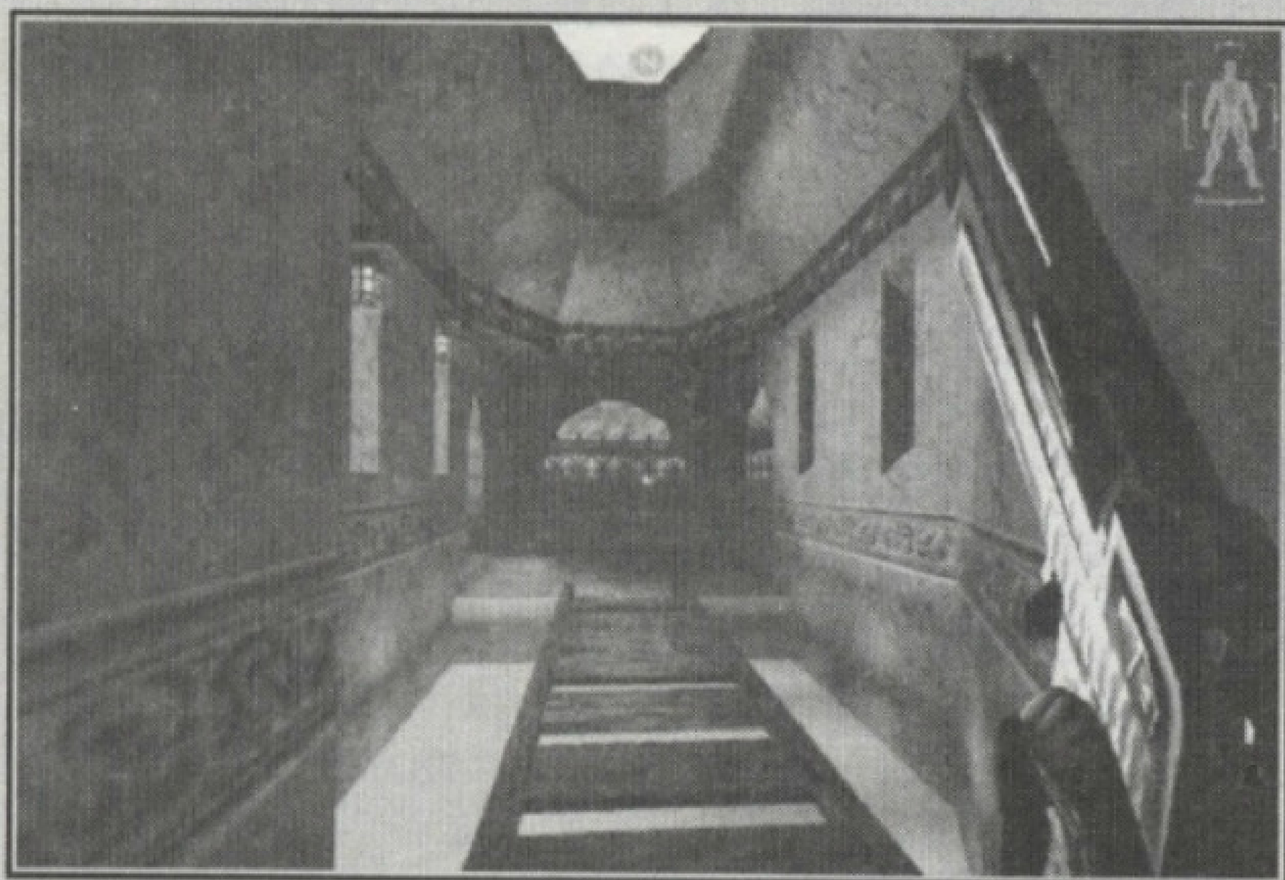
一部成功的游戏除了上面这些，还需要什么……没有了？错！还有敌人——注意，在游戏中，敌人的作用比玩家自己还重要，毕竟玩游戏的目的就是杀敌嘛，敌人的AI很差劲的主视角射击类游戏绝对不会是个好游戏。制作



者目前无意透露过多游戏中敌人的情况，只介绍了一些兵种，如狙击手、骑兵、全副武装的卫士、指挥官，等等。他们各有各的特色，有的非常狡猾，有的则恃勇斗狠；有的动作灵活，有的速度惊人，总而言之，与真实情况非常接近；另一方面，他们的AI非常高（好像现在是一部游戏就标榜自己的AI高），在不同的环境下会作出与人类思维相当类似的反应。一个狙击手绝不会和你正面交锋，而是尽可能躲在暗处放冷枪，身穿防弹衣的保镖就不同了，他们会凶猛地扑过来，毫不畏惧子弹，这时如果身处不好位置的话事情还真就麻烦了。



为了让敌人看起来更象“人”，开发者在技术方面下了很大力气，以混淆游戏中人物与真人的区别，出于这个目的，他们翻阅了许多军事方面的资料，并随时向顾问John Mullins虚心求教，来保证游戏的可信度，以致于在《命运战士》中，敌人居然懂得相互联络！如果势单力孤，他们将表现得谨小慎微，而假如不幸碰上一大票敌人的话……就取进度



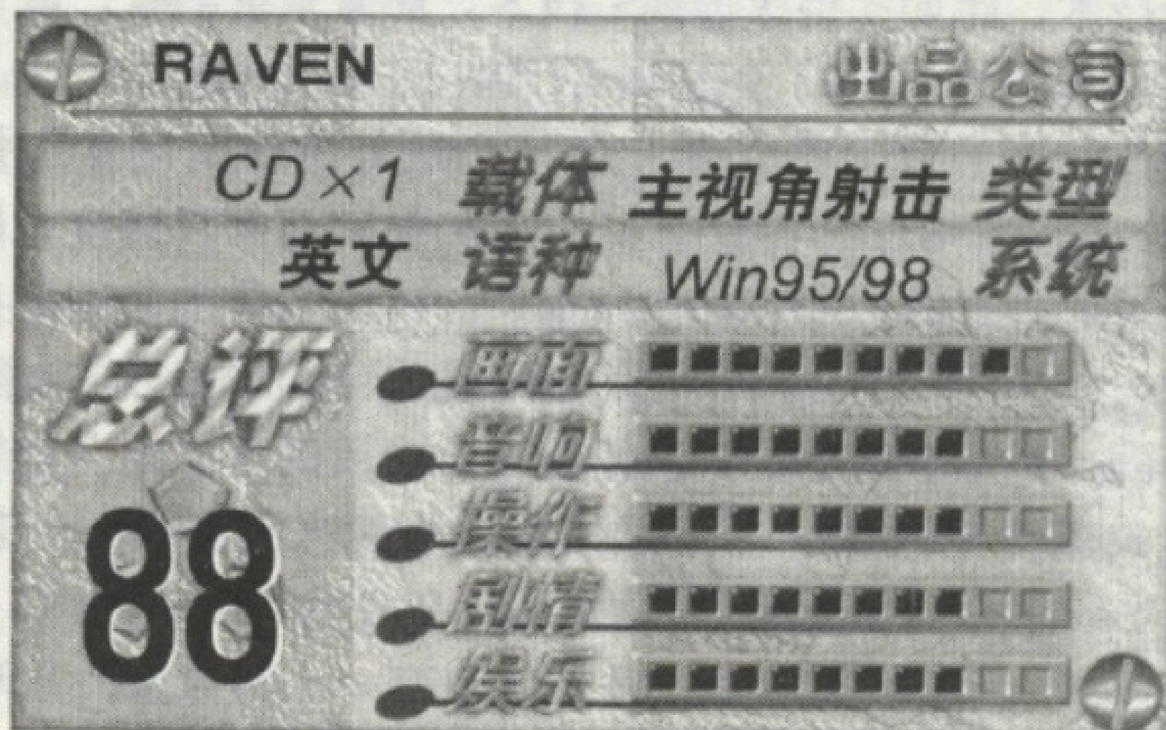
吧！

大多数主视角射击类游戏都会设个“最终BOSS”之类的人物，许多游戏在每关结束时还有个小BOSS来“刁难”玩家，同样为了保持真实性，Raven不打算这么作，《命运战士》将不设传统意义上的BOSS。不过，有些非人类东东还是需要你象对付BOSS一样对付它，比如一辆坦克或一架武装直升机，其实人类BOSS倒是有一个，不过至少在目前，对他的具体情况开发者还表示“无可奉告”，他，究竟会是什么样的呢？

不可避免地玩家要把《命运战士》和其他主视角射击类游戏作比较，如《虚幻世界》或《雷神之锤Ⅲ》，《命运战士》能超过它们吗？其优势又在何处？

“真实”，开发者这样说，“《命运战士》最大的优势就是它的真实感，你会感觉这是一场真实的战斗而非游戏的厮杀，这令人着迷。没有人能在玩这部游戏至少10分钟以内舍得离开的，敌人的设计确实太棒了，真好像确有其人似的，包括人物的各种动作就达上百种，活灵活现，甚至在这部游戏中你很难发现两个相同的面孔——这，太夸张了吧！

从所有资料看来，《命运战士》绝对值得期待，情节、画面、音效，还有它引以为豪的真实性都是期待的理由，就算它无法使你放弃对《雷神之锤Ⅲ》的梦想，《命运战士》至少能在主视角射击类游戏的“海洋”中找到自己应有的位置，肯定的。







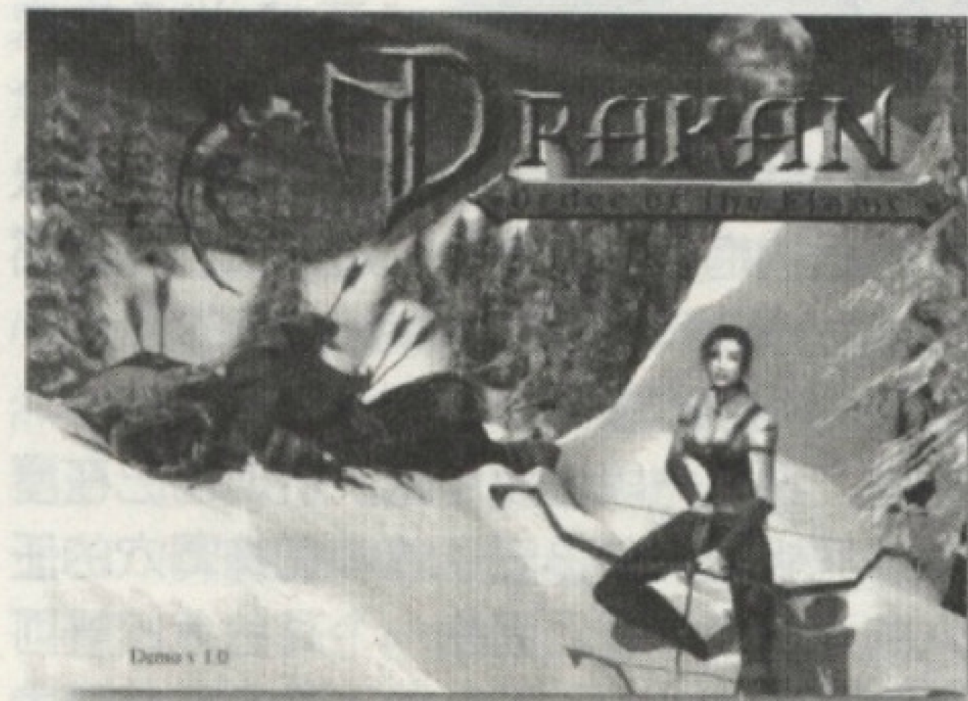
晶合实验室：奥杰

第一章 支离破碎的村庄

游戏开始后，迅速装备好武器，干掉一个来偷袭的Orc。向北走再转向东，消灭另一个Orc后，在一房内得到恢复药。向西走发现一间破陋的屋子，再向北沿着斜坡下滑来到岸边。在西北边可得到Mithril短剑和三个恢复药。接着向西面游出一小段距离（不要忘记探出水面换气），然后回到岸边，再向南走可得到Duncan的战斧。回到先前得到Mithril短剑的地方，南面有个小洞穴，进入后小心里面的蜘蛛。这些蜘蛛很容易对付，只需蹲下身，挥剑猛砍便可消灭它们。游过一个地下湖泊后，发现自己来到一间小房子里，房中间有个水池。跳入水池游到一处新的所在。上岸后在黑暗中找到一条密道，摸索前进，干掉路上的蜘蛛。来到密道尽头扳动开关，进入酒馆的地下室。

消灭蜘蛛后在房间右侧的圆桌上得到Atimar之屋的钥匙。扳动另一开关，打开另一扇门离开屋子。干掉一个冲上来的Orc，然后从箱子上跳到一旁的高台得到权杖。下高台向右转，打烂几个木桶可得到恢复药，然后干掉远处的Orc。顺楼梯向上走来到酒馆，在柜台的墙边可得到一根木棒，在楼上的房间里可得到恢复药。

出酒馆，杀死屋外的Orc，然后左转顺着两座高山之间的小路前进，在路的尽头遇到几个清道夫，消灭它们后在西面的小洞穴中得到链甲。出洞登上通向南面的高台，干掉另一清道夫，然后跳到河里向西游，当能够挺身站起来时转身向北走，消灭Orc后得到隐身药水。进入一间小屋找到两个恢复药，接下来爬上西南面的高台，再从另一侧滑下去，返回先前得到链甲的地方，从这里回到酒馆。



向南走经过酒馆直奔牧师之屋，干掉路上的清道夫，发现一个Orc正在杀人越货，上前除掉Orc，然后向南越过小河，发现一间小屋。这不是Atimar之屋，Atimar之屋在它的东面。消灭这里的清道夫后，用钥匙打开Atimar之屋的房门，在屋中的圆桌上得到牧师之书，另外别忘了拿书架上的生命药水。

离开Atimar之屋，会遭到两个Orc的袭击，干掉它们后，向北走过一座石桥，向东走杀死几个Orc，在转弯处向北，干掉一个Wartok后得到生命药水。继续向北来到一座寺庙，在寺庙外可找到恢复药。进入寺庙后，将牧师之书放到石台上。这时地板裂开出现一个楼梯，顺着楼梯向下走，穿过狭窄的通道进入一个房间，这里寒光闪闪的飞斧摆来荡去。小心翼翼向前走，向右穿过一条新月形的通道来到一间宽敞的屋子。在房间的对面可找到一个雕像和地板上的一个开关，将雕像推到开关处，雕像便会亮起来。接着再将雕像推到房间两侧地板上的开关处，这时房间中央会出现一缕略带紫色的光芒，紧接着地板升上来，可得到苍鹭之巢水晶。当地板再次打开时，出现一道楼梯。顺着楼梯向下走，来到一个平台上，随着平台上升进入一个洞穴。

出洞穴穿过吊桥，干掉吊桥另一端的Orc，向东走再转向南面，来到一个堆满箱子的地方，见四个Orc围坐在篝火旁边。干掉它们后，可在篝火边木堆里找到一把锈斧。如果往回走，顺着左手的山坡可发现一个洞穴。进入后杀死里面的清道夫，然后在漆黑的通道中循着亮光找到对面的出口。在一个高台上可得到生命药水和铁锤。顺着山坡滑下去，然后向右转回到篝火处。从这里再向北走，干掉路上的Orc，但不要击打木桶，它们会爆炸。来到

一颗光秃秃的大树前，将它推倒，砸死对面的Orc，然后以树为桥慢慢走过去。接下来向北走，滑下斜坡后杀死两个Orc，进入洞穴。干掉洞穴里面的Orc，然后跳到箱子上面，从旁边的高台上得到一些箭。离开洞穴后向左转，越过一座断桥，杀死一个Orc后继续前进。接着干掉更多的Orc，在左侧的石桥处向右转，进入墓地。发现一块墓碑后再向右转，跑上一个斜坡可找到破旧长剑和恢复药。在墓地入口两侧的雕像上可找到生命药水。沿着石径来到一个宽阔的洞窟中，干掉清道夫得到一些火水晶。



离开墓地回到石桥处，穿过石桥向左转，沿着小路一直走到尽头。这里似乎没路了。右面的山壁漆黑一片，其实是洞穴的入口。顺着洞穴中的通道跑到另一端，杀死那里的Orc，面前会出现左右两条道路，它们都通向相同的地点（我选择向左走，这条路相对容易一些。）

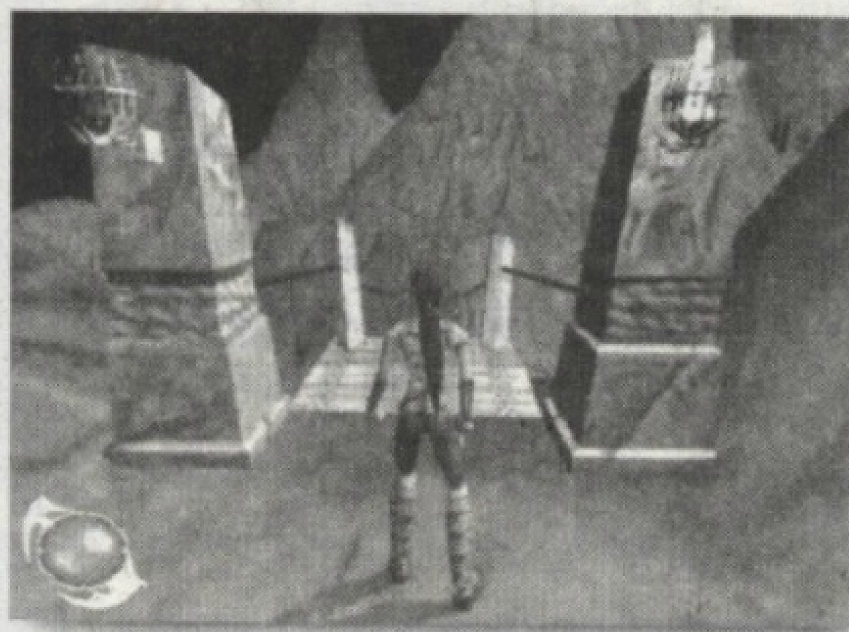
从通道的出口处左转，当看到一些木桶的时候向右转，干掉一个Orc，然后穿过一座石桥，沿着左侧的小路前进，这时几个Orc正抛出巨石砸将过来，不过准头太差了。继续沿着小路向前走，穿过另一座石桥，然后向右转，干掉两个清道夫，得到旧链甲和恢复药（这里是刚才左右两条岔路的结合点）。接下来顺着右侧的通道登上一个斜坡，发现自己来到一片开阔地带。这里有浅水和小岛，正前方是一个气魄宏伟的洞穴入口。

暂时不要进入洞穴，先趟入浅水，接着左转干掉几个清道夫，然后顺着水路一直前行，进入另一个洞穴。杀死入口处的清道夫，沿着通道向前走，来到一处空旷所在，干掉几个Orc，找到权杖，然后打烂木桶得到一些恢复药。现在返回先前那个气魄宏伟的洞穴，这里是飞龙Arokh的巢穴。进入后发现这里又设置了一个飞刃机关，小心谨慎地走过去后，在右侧黑暗的角落里找到一些恢复药。穿过第二飞刃机关后，发现自己来到几根石柱前，前面是一个巨大的裂缝。半空中有几块巨石，迅速从这些巨石跳到对面的高台上（不要在巨石上停留，否则会随着巨石坠落）。然后沿着小路向右转，进入Arokh的巢穴。接下来顺着通道向下走，来到底层闪烁着光芒的地区，欣赏过场动画。

第二章　Wartock峡谷

又骑到飞龙Arokh的背上了。从洞穴中走出来，来到一条小河中。命令Arokh腾空而起，飞到小河的左岸，干掉那里的Orc，然后沿着小路来到一所烧焦的房子前，解决另一个Orc。接下来面对小河，让Arokh尽可能地飞到最高点，然后转向左，飞落到悬崖的一块巨石上。向下看，会看见崖壁上有一个长满绿草的狭长地带，上面有一块巨大的岩石。让Arokh飞落到那里，然后从Arokh的背上跳下来，跑到岩石的右侧用力推动岩石，会出现一个洞穴入口。进入之后仔细探索，消灭洞穴里的清道夫，找到魔怪之斧。

离开洞穴后，发现Arokh已经不在原先的地方了。不要着急，向前跑，顺着山道向下走回到烧焦的房子跟前，召唤Arokh，它便会从天而降。骑到Arokh的背上，按原路返回本关开始的地方。在小河的另一侧岸边找到另一所烧焦的房子。干掉藏在树底下的Orc后，沿着小路向小河上游走一段距离，绕过房子，消灭躲在树林里的Orc，然后着陆拾取地面上的恢复药，接着在烧焦的房子里找到其他恢复药。重新回到Arokh的背上后，顺着先前的小路继续前进，很快发现了另一间小屋。不过先不要管这间屋子，先飞到屋后的小山上，干掉一个Wartock（死缠烂打的家伙，幸好骑着飞龙），而后在不远处又遇到几个Wartock和一所烧焦的房子。刚刚将Wartock解决掉，忽然发现附近的炮台开始射击。迅速飞到左侧石桥上，将两个炮台端掉，然后飞回到先前的那个小屋，干掉Wartock得到恢复药。



进入小屋后，经过一段过场动画，发现自己在屋外，手里拿着一把钥匙，并接受了清剿蜘蛛洞穴的任务。蜘蛛洞穴的入口在小屋后面的一个高台上，既可以走上去，也可以乘Arokh飞上去。用钥匙打开大门，进入洞穴，然后向左转，小心屋顶的蜘蛛。沿着



通道向前走，杀死路上的蜘蛛，一直来到一条巨大的裂缝前。推倒裂缝旁高大的柱子，以柱为桥小心地走过去，干掉对面的蜘蛛，向右转滑下一段很长的斜坡，再向右转，消灭那里的蜘蛛，来到几个木桶前。干掉从右侧偷袭的蜘蛛，打碎木桶得到恢复药。接下来继续沿着通道向前走，砍破一层层蜘蛛网，杀死更多的蜘蛛。转过拐角之后，发现一个被束缚在蜘蛛网上垂死挣扎的Wartock，旁边还有很多蜘蛛。向Wartock的左面望去，发现一间屋里结满了茧，这就是任务中要捣毁的蜘蛛巢穴。

快速跑过Wartock，爬上斜坡。在拐角处有一些木桶，打碎木桶得到恢复药，然后面向右侧的墙壁，发现墙壁上有一块褪色的地方。用力击打这个地方，这块墙壁便会炸开，在里面可以找到一把短弯刀。出来后沿着通道向前走，左转杀死大批蜘蛛，继续前进，在通道尽头是一片宽敞的开放地带，中间有个正方形的洞，下面就是蜘蛛的巢穴。在一侧的墙边有一些箱子，在箱子旁边的圆桌上可以找到一副漂亮的链甲，然后将目光投向身后的箱子。箱子跟前是一块细长的跷跷板，低端放着几桶炸药。爬到箱子上，然后跳到跷跷板的高端上，另一端的炸药桶便会飞入正方形的洞中。随着山摇地动的一声巨响，蜘蛛巢穴被炸毁了。接下来跑到左侧，在高台边发现一个箱子，从箱子爬到高台上，然后顺着斜坡滑下去，找到洞穴的出口。回到烧焦的房子前，召唤Arokh，一起回到接受清剿蜘蛛洞穴任务的小屋。进入小屋后又是一段过场动画。之后得到一块辉之石，接受了寻找火焰剑的任务。



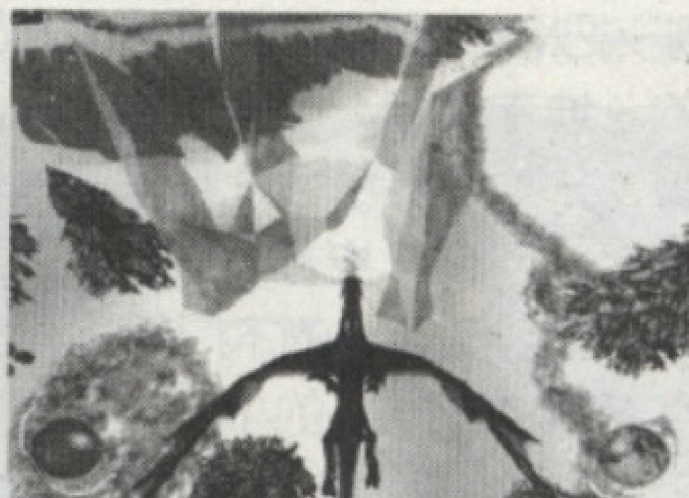




从小屋中出来后，乘着Arokh向小河上游飞，突然出现一只Crow Dragon喷着毒水，干掉它后继续向上游飞。飞过先前被摧毁的炮台后，顺着河谷向前，让Arokh喷火干掉地面上的Wartok和炮台。一直向前飞直到发现一个小瀑布，瀑布前有一座石桥。石桥左侧的树林里有两个Wartock，让Arokh干掉它们，然后命令Arokh尽量飞到最高点，向下俯望，发现一个高台上有一些漂亮的石柱。飞落到这里后，离开Arokh，来到几根石柱中最高的一根前，按下空格键使用辉之石，石柱倒下，露出洞穴的入口。

进入洞穴后向左转，然后快速直行来到一条石头甬道上。突然一个清道夫破墙而出，干掉它后，穿过清道夫撞破的墙壁，爬上一个小斜坡，杀死另一个清道夫，面前是一个入口。向右看，一个清道夫正在穿越另一个入口。迅速跑过去消灭它，然后向右转，在巨大的硫磺石左侧的一具骷髅旁得到恢复药。小心附近地面上的坑洞，里面布满长钉。

按原路返回，进人先前看到的那个入口。这里看起来象是死路一条，但是地面上有一个压力开关。踩上去后一段墙壁便会裂开。从这里穿过去，顺着向下倾斜的通道往前走，干掉靠近通道底部的一个清道夫，发现右侧有一拱形的石门，先不管它，再向前走几步，在黑暗的角落里得到一些箭。现在向四周望望，看到前方有另一扇门。穿过这扇门，顺着砖道向前跑，一定不要停步，因为砖道会碎裂，同时两旁的飞刃也开始晃动。跑过去后，在前面的石台上找到火焰剑，然后原路返回到先前看到的那扇石门前。进入后发现自己站在一个高台上，俯瞰下面的房间，有几个清道夫，其中一个体格健壮，看上去一定比较难缠。先用弓箭将它干掉，然后再跳下去解决其他几个。接下来顺着屋子的左侧往前走，拾取地上的恢复药。向四面看看，发现一个高台底下有几块石头，从石头跳到高台上，然后穿过一扇门向右转，干掉两个清道夫，看到前面不远处有一个洞。顺着洞一直滑下去找到出口，这时发现自己身在瀑布跟前的石桥旁边。



回到Arokh的背上，继续沿着河谷向前飞行，解决掉一只Crow Dragon和两座炮台，然后干掉周围的Wartok。这时面对着燃烧的炮台向小河中望去，看到右侧河岸有一块绿地。飞落到那里，发现小河分成两个方向流经一个洞穴。从Arokh的背上下来，跳到水里向前游，走哪一条路都可以，因为它们的终点是相同的。进入洞穴后，干掉一个清道夫，可得到恢复药和鳞甲。然后游回到刚才着陆的地点，发现Arokh又不见了。（原来Arokh一直想跟随着Rynn，可是总找不到正确的路）。站在水中召唤Arokh，它便会从天而降。

再次腾空沿着河谷向前飞，干掉巨石后面的一座

炮塔，发现前面的河谷加宽，那里还有两座炮台。将其解决后再杀死河谷左侧的Wartock。这时发现左面的崖壁上有一扇巨大的木门，但是现在还无法打开。继续飞向河谷的东南面，消灭高台上的炮台和Wartock后，发现河谷开始分岔，不过从哪一边走都一样。向左转干掉一座炮台和一只Crow Dragon，然后在炮台处向右转，朝着前面高处的石头甬道走过去。干掉另一只Crow Dragon和一些Wartock后，向下张望，看到在炮台的右侧有一扇小门，旁边插着两面红旗。飞落到那里，然后从小门走进去。顺着通道向前走，干掉路上Wartock之后，一直来到一个高台上，俯瞰下面的房间。屋中有两个Wartock和一个Orc，在一堆箱子的顶上还有一个恢复药。从高台跳过去可以得到恢复药，用弓箭干掉下面的敌人，然后跑到屋子的背面，得到长弓、箭、长剑、恢复药和东面洞穴的钥匙。在旁边的壁炉里可以找到一把Mithril长剑。收拾好战利品后，来到房间西北角的一堆木桶前。这里有个开关，旁边还有一个平台。扳动开关，平台会升起来，然后跳到平台上离开这里。接下来按原路返回找到Arokh，然后飞回到先前的那扇巨大的木门前。



在木门右侧有一个可容自己出人的小门，用刚才得到的钥匙打开这扇门走进去。干掉一个Wartock和一个Orc后，得到一把长剑。然后面对木门向右转，看到一个滑轮似的装置，旁边有个开关。扳动开关打开木门，让Arokh进来。骑上Arokh，顺着通道向前走，然后左转，发现前面一个Wartock正跑着去关一扇木门。冲过去干掉它，让Arokh尽量靠近木门，自己则穿过这扇门，发现里面是个巨大的洞窟，中间地带是一大片水域，水面上方有一条通道，不过一时还到不了那里。顺着栅栏滑出去，干掉冲过来的Wartock，然后从左侧的木桶里得到恢复药，接着转身沿通道向前走。经过几只箱子后，干掉一个Wartock，得到短弯刀和恢复药。转过拐角看到一个入口，朝着入口刚走出两三步，便掉入陷阱来到一间小屋里。落地后迅速向前跑，杀死附近的Wartock，在箱子后面找到恢复药。如果朝屋子的下面看，会发现一堆箱子的旁边还有两个Wartock。冲过去消灭它们，在旁边的圆桌上得到恢复药。圆桌的对面有一根木梁，木梁下面是叠放在一起的箱子。爬到最高层的箱子上面，发现一个高台。跳到高台上，穿过木梁来到对面。向前走找到一个梯子，顺着梯子爬上去发现又回到刚才的那个陷阱的另一侧。向左转，干掉路上的Orc和Wartock，然后沿着长长的通道一直向前走，发现通道右侧有一扇门。进门后在架子上面找到恢复药和火水晶，这时听到关门的声音，一个Wartock悄悄地靠近。在架子旁边的圆桌上抓起魔法箭和重弓，干掉要把自己关在房间里的Wartock，然后搬动房门左侧的开关离开这里。向右转来到先前看到的水面上的通道，小心翼翼地走过去，然后直奔对面的大门。大门左侧是一堆箱子，箱子旁边有一个开关。扳动开关，向下张望，发现先前挡住Arokh去路的障碍清除了。接下来回到Arokh身边，骑到它背上，指挥它向左转。水里有几个石墩，Arokh在上面可以借力腾空飞起来。飞落到上面的通道后，来到那扇门前。





从龙背上下来，在门的右侧找到一个开关。扳动开关打开大门，骑着Arokh穿过门，沿着通道来到一个洞窟中。前面的裂隙边上有两支火炬，右侧有很多箱子。靠近火炬的时候，Arokh可以再次飞起来。在空中让Arokh喷出火焰烧死洞穴中的Wartock，然后飞落到箱子上。在箱子的右后方有一间小屋，进去后干掉一个Wartock可找到恢复药。在箱子的顶端找到一些火箭和箭。

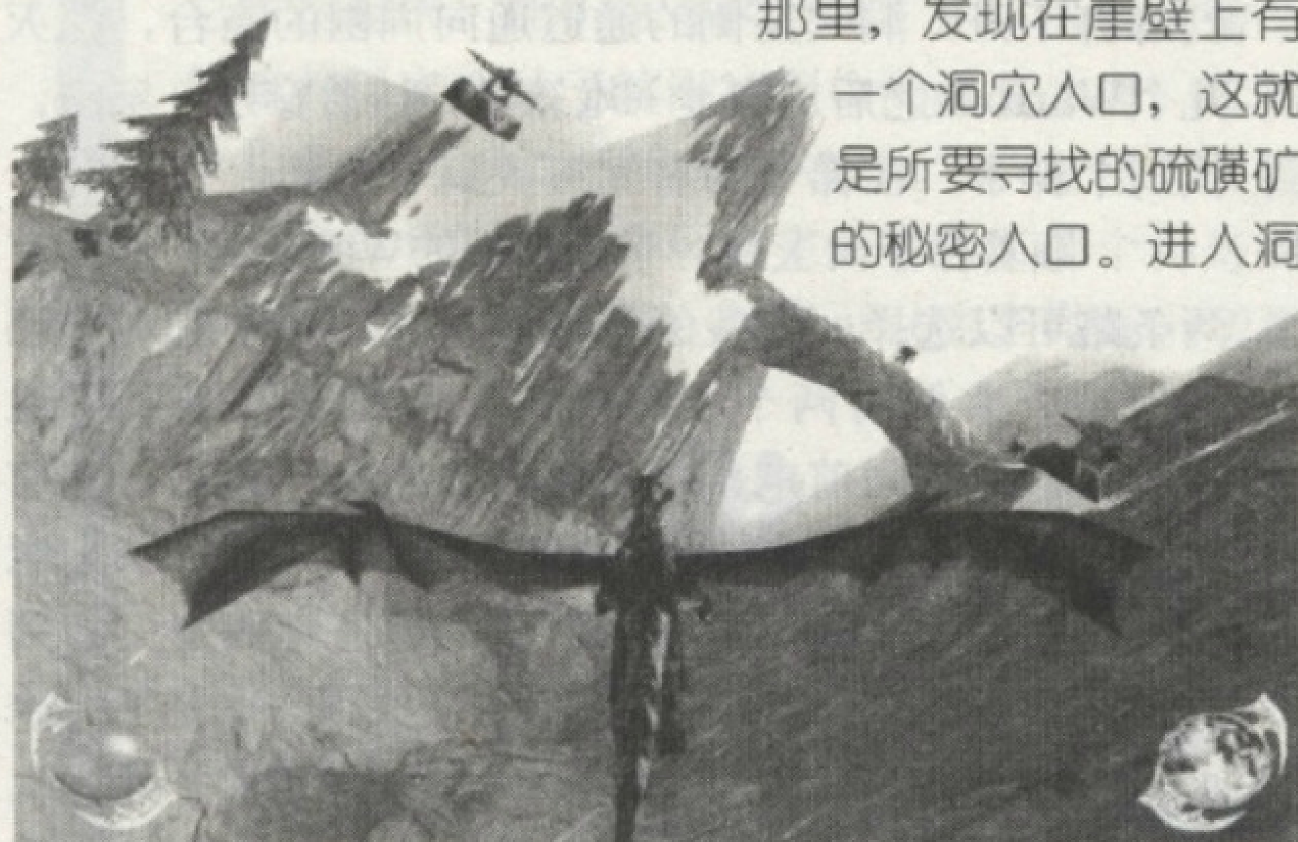


骑着Arokh飞到空中，发现裂隙的另一侧有一个高台，上面插着两面红旗。飞落到那里后，向右转，沿着通道一直向前走，直到看到出口处的亮光。出洞后发现置身于冰雪覆盖的河谷里，空中盘旋着两只Crow Dragon。干掉它们后，飞落到小河右侧第一个烧焦的房子前，得到一些箭，然后顺着灰色的砖路来到第二个烧焦的屋子前，发现墙边倚着一个受伤的人。走近此人，经过一段过场动画，得到了寻找硫磺矿的任务。

从烧焦的房子前向右侧飞，干掉空中的Crow



Dragon和地面上的Wartock。忽然发现小河分为左右两支，右侧有一扇巨大的木门，两个Wartock守卫在那里；左侧有一道高大的瀑布，水流湍急。面对着瀑布尽量向高处飞，然后向下看。在瀑布右侧有一高台，让Arokh落在那里，发现在崖壁上有一个洞穴入口，这就是所要寻找的硫磺矿的秘密入口。进入洞穴后，沿通道向前跑，消灭路上的蜘蛛。有时会觉得洞穴剧烈地震动，不必理会它，继续前进，杀死大批蜘蛛，来到一个放有巨大机器的洞窟。从机器前跑过，前面有个裂隙，上面搭着一块狭长的木板，象桥一样通向对面。走过木板，沿通道来到岔道口。右侧的通道有几个蜘蛛，可以过去干掉它们；顺着左侧的通道向前走，来到第二个岔道口，向右转，一直向前走，找到一个巨大的白茧。白茧周围有几个骷髅和一些蜘蛛，干掉它们后，可得到恢复药、隐身药水和力量水晶。继续搜索通道可找到一些箭和大剑，然后回到刚才的那块木板跟前。



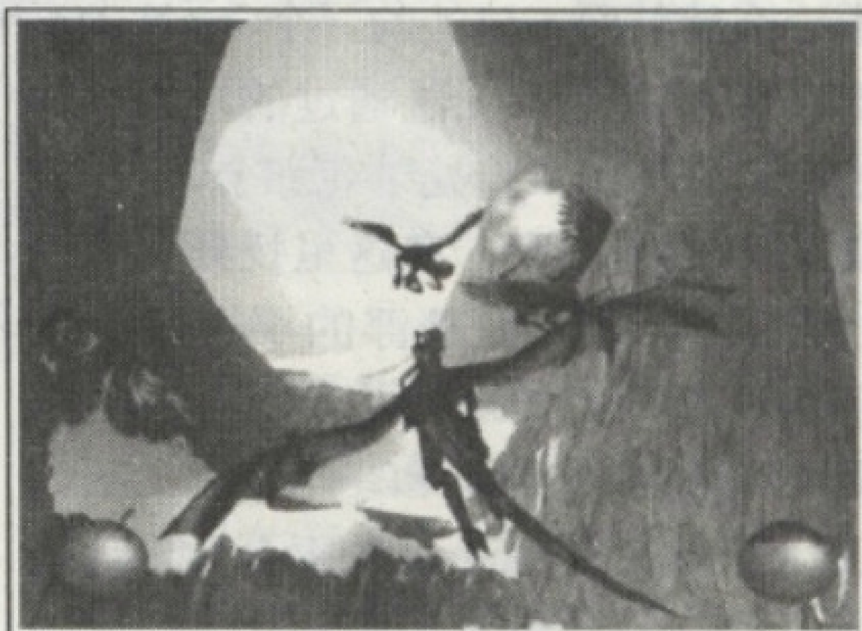
在那台巨大机器上面找到一个方孔，将力量水晶放进去，机器便会向前移动，在墙上打出一个洞。从这个洞口穿过去，发现面前堆着很多箱子，旁边有几个Wartock，另外还有一颗漂亮的绿色硫磺石。干掉Wartock后，发现右侧有一条裂隙现在还过不去。继续向前，来到另一房间，消灭这里的Wartock后，发现一扇大门。扳动大门左侧的开关将门打开。出大门召唤Arokh，当跑向Arokh的时候，身后的大门关闭，一只Crow Dragon气势汹汹地杀过来。解决掉它后，大门的附近会出现一个巨大的绿色建筑，这时Arokh会说：“A rune of poison! ”。飞入绿色建筑，当动画结束后，Arokh便具有了施毒能力。

得到Poison Rune后，可重新打开硫磺矿入口的大门。骑着Arokh飞进去，然后越过先前的那条裂隙。顺着通道向前走，左转后继续前进。

第三章 硫磺石矿

沿着通道一直向前，直到通道分为左右两条，正前方有一些栅栏窗。杀死一个Orc后，从龙背上下来，顺着左侧的通道向前走，前面不远处有一扇金属栅栏门，走过去后开始过场动画，Rynn偷窥到两个Wartock正在折磨一个犯人，动画结束后得到解救隐者的任务。

干掉那两个Wartock之后，顺着左侧的梯子下到监狱地区。消灭这里的Wartock，扳动梯子旁边的开关打开牢房，在里面找到旧权杖、两个恢复药、一个生命药水和链甲。接下来从梯子爬回去，找到Arokh，骑着它顺着右侧通道向前走。消灭路上的Wartock，在前面发现一些矿工正在开采硫磺石。如果不主动攻击矿工，他们也不会发动攻击。向左转，干掉一个Wartock后继续前进。突然一道木栅栏落下来挡住了去路，只好从龙背上下来，步行穿过栅栏门进入前面的洞窟。洞窟里有大批的矿工和一两个Wartock，左转之后沿着通道向前走，杀死箱子旁边的一个Wartock，得到长剑。在箱子后面有一扇门，扳动旁边的开关将门打开，这时Arokh正站在门外。让Arokh进来，骑着它一直向前走，经过几个矿工身边，干掉一些Wartock，来到前方一个高台边上。左侧有一扇矮小的门，让Arokh留在高台上，自己穿过这扇门，干掉门后的Wartock。门的远处有一条狭窄的通道，通道左侧是深不见底的深渊。顺着通道向前走遇到另一个Wartock，由于空间太小，与它较量的时候一定要格外小心。干掉Wartock之后，穿过这段危险地带，然后顺着右侧的通道一直向前走，进入“平台洞窟”。





洞口附近站着一个Orc，如果被它发现，便会叫来很多帮手。干掉它们后可得到一根权杖。如果向上看，会发现靠着高墙上有一排平台，左侧是摇摆的钉球，右侧是一个悬浮的平台。现在先不管它们，顺着洞窟左侧的路向上走，来到那个悬浮的平台底下，找到几只木桶。其中只有一只木桶不会爆炸，可得到一些火水晶。向前走，右转之后干掉一个Wartock，得到生

命药水。

回到刚才的高墙下面，顺着梯子爬到顶端。向左转，顺着外端的边缘向前走，以免被钉球刺伤。计算好时间跳到左侧的平台上，面对右侧发现另一个平台



和一个入口。跳过去后穿过那个入口，沿着石头过道向前走，看到前面一个Orc跑进右侧的一间屋子。跟过去杀死它，在屋中的圆桌上得到短弯刀。接着继续沿着石头通道向前走，突然前面入口处的一个Orc推动巨石滚了过来。躲到入口一侧巨石无法通过的地方，当它停下来后，绕过巨石，冲到入口处杀死那个Orc。来到前面的地区，俯瞰下面的洞窟，在这里找到一个开关。扳动开关，摇摆的钉球对面悬浮的平台开始上升。顺着来路往回跑，跳回到钉球处的平台，顺着梯子爬到高墙的顶端，遇到一个矿工和一个Orc。杀死Orc，跑向刚才升起的平台。借着上升的平台跳到远处的高台上后，顺着通道向前走，来到岔道口。左侧是死路，沿着右侧的通道前进，直到看到阳光从洞穴的出口照射进来。当靠近出口时，通道又分为左右两条。左侧的通向一扇目前无法打开的大门，只好向右走来到崖壁上的一条狭窄过道上，这时发现前面有一个Wartock正要引发山崩，于是迅速冲过去，在山崩之前干掉Wartock，然后顺着过道向前走，杀死另一个Wartock，穿过它守卫的门口。沿着洞穴的通道前进，经过两个矿工。在第二个矿工所在的位置转弯，



解决掉一个Wartock，再向前走几步，在一些硫磺矿石的旁边发现一个死去的矿工。右侧有一扇门，另一边有两块巨石。这里通向一个巨大的洞窟。穿过那扇门，右侧的木门旁边有两个Wartock，干掉它们后，木门却打不开。洞穴左侧的通道通向周围的高台，消灭几个Wartock之后，跑过一堆箱子，接着穿过一扇门，找到个梯子。在梯子的右侧可找到一些箭。

顺着梯子向上爬，干掉顶端的Wartock，然后有两条路可以选择。（我的选择是）先从梯子的右侧爬上斜坡，右侧有两个小栅栏窗，左侧是一条石头通道。顺着通道向前走，在岔道口向左转，然后一直前进来到一间屋子。杀死屋子里的Wartock之后，找到魔法箭和长弓。接着转身往回沿着的通道向西走，来到另一房间。干掉房间里的Wartock，找到一些鳞甲、冰水晶和一把名叫Giant Slayer的大剑。回到梯子处，从梯子旁边经过，顺着狭窄的通道向右走，来到另一段石头过道。经过几个悬挂着的骷髅后，向左转穿过几扇门来到一个宽敞的房间。房间里有四根柱子，远端插着两面红旗，正前方是通向一间小屋的入口。小屋的中间有一个石台，石台两侧各有一口棺材，从里面可以得到恢复药。从石台上



拿到Crusher Room的钥匙之后，转身面对门口。走过去的时候，发现一道道金属门阻住了去路，同时一个火焰骑士会突然出现并发动攻击。将他干掉后得到火焰剑，那些金属门也随之打开。按原路回到梯子处，顺着梯子下去，将近梯子底端的入口时，会听到一声门响和巨大的咕噜声音，原来一个巨人从洞穴那扇不能打开的门后出来了。巨人可不是好对付的，经过一场苦战将巨人杀死，注意不要让巨人砸到身上，否则也会一命呜呼。

除掉巨人后，返回先前那扇打不开的大门前。现在门已经打开了，一群Wartock守卫在那里。消灭它们后，不要向前走得太远，因为远处是一个宽敞的洞窟，那里有一只Crow Dragon。徒步与它较量是不明智的，最好憋住一口气，沿着灰色的通道快速奔跑进入洞窟。洞穴的尽头有一些Wartock，从它们身前跑过去，冲上高坡，然后向左转，穿过另一个洞窟的入口，这时Crow Dragon便不会再尾追不舍了。

（待续）



大航海时代IV 光荣与梦想（下）

北京 Dragonlance

情节篇

《大航海时代Ⅳ》中最吸引人的地方无疑是它跌荡起伏、曲折多变的故事。引人入胜的情节伴随着玩家度过了航海旅程中的漫长岁月。本作中共有4位主人公可供玩家选择，这4位主人公极富浪漫色彩的经历将玩家完全带入了那个神奇的大航海时代。在这里，玩家可以完全抛开一切尘世烦恼，尽情挥洒个性，追随主人公的宿命经历一个个不朽的传奇……

北欧战神——柏格斯统

姓名：赫德拉姆·约阿其姆·柏格斯统（瑞典人）

所属商会：柏格斯统商会

生日：7月12日（巨蟹座）

起始伙伴：格尔哈特、曼努埃尔、查理

航海目的：把瑞典海军建成世界上最强大的海军

16世纪后期的欧洲，地圆学说、新大陆、香料群岛等航海新发现造成的沸腾时代已经结束。为了尽快将这些地区的财富占为己有，西欧诸强纷纷将战略重点转移至发展海上势力。起步较早的葡萄牙和西班牙迅速建立起了各自的海上霸权。同一时期，老牌殖民帝国——英国也在致力于自己的海上力量，大有迎头赶上之势，另有一些意气风发的新兴国家也对此垂涎欲滴。而频繁往返于新大陆及东亚的商船除了给各国带来了丰富的商品，也招致了各个海域海盗横行。眼看着似乎已被葡萄牙和西班牙瓜分待毕的世界，迎来了全新的势力重组的时期……

年轻的瑞典人柏格斯统是瑞典贵族的后代，从小就幻想着有朝一日能率领一支强大的海军，在浩瀚的洋面上和当时的海上强国——英国、西班牙一较短长。但由于当时的瑞典地处北欧，地域相对闭塞，资源和航道的短缺使其在经济上远逊于地域占优且势力雄厚的英国和西班牙。在他们看来，瑞典海军只不过是貌似海军的警备部队，是在成为正规军前的过渡罢了。所以在当时的海上，许多海盗和敌对势力不断侵扰瑞典商船，年轻的柏格斯统临危受命，成为瑞典独立舰队的司令官。从斯德哥尔摩驾驶着他心爱的中形大桅横方形帆船——维斯泰洛斯号，开始了其称霸海上的生涯……

此时的北海海域，势力最大的是以马丁·舒派亚为首的舒派亚商会，它占领了该海域的大部分城市，另外还有一个拥有巨大潜力的海上势力——英国（如对其稍加忽视，该国就会迅速组织起一支强大的海上力量，对柏格斯统构成极大的威胁）。击溃这两大势力，从而称霸北海，是柏格斯统冲出波罗的海，走出欧洲的首要任务。

只要柏格斯统的舰队一进入北海海域，舒派亚





商会就会向其宣战。而柏格斯统只需稍加积攒实力就可将其击败，并迅速将英国的克利福德军消灭。但如果动作慢一点的话，克利福德军就将变得无比强大。不过克利福德军在被击败而沦为海盗后，仍会不断骚扰柏格斯统的商船队和契约港，因此柏格斯统不得不集中兵力再次对其进行毁灭性打击，让他们从此销声匿迹。



当柏格斯统在北海拥有最强实力后，到阿姆斯特丹将会两次遇到阿歌特商会的丽璐·阿歌特。第一次她在酒馆质问柏格斯统作为一个军人怎么能够容忍海盗在海上横行，柏格斯统向她解释了现有的苦衷并告诉她自己的理想。再次停靠在阿姆斯特丹时，这个刁钻的小姑娘又要与柏格斯统打赌——看谁能最先拿到象征北海霸主的“霸者之证”，并送给柏格斯统泰勒斯的纸地图。如果直接去拿肯定会比丽璐·阿歌特先取到，但若让她先拿到就得用天佑的手镯与她交换（该宝物在新大陆）。在北海站稳脚跟后，副官格尔哈特向柏格斯统提议，率领舰队挺进地中海，去招募更多的伙伴并组建强大的舰队。



踌躇满志的柏格斯统率舰队来到地中海海域，发现这里是全世界航海业最发达的区域，有多方势力盘踞在此，阿斯科利商会和土耳其帝国所辖的巴夏军等海上势力犬牙交错，成犄角之势。同时海盗横行，其中以残暴的海雷丁为首的一股为甚。由于柏格斯统的现有实力尚不足以与诸多强大的海上势力全面交火，于是采纳下属的建议，避开锋芒，先到地中海的港口城市招齐能找到的伙伴，然后马上离开这个是非之地。先坐山观虎斗、一方面积攒自己的实力，另一方面待其他几方势力相互残杀之时坐收渔翁之利。

柏格斯统率领自己的舰队横渡大西洋，来到新大陆的韦拉克鲁斯。征服者埃斯康特想利用柏格斯统消灭其敌对势力，柏格斯统察觉到他的狼子野心，断然拒绝（也可将计就计同他联合）。在这里辗转消灭了盘踞海上的海盗玛尔德纳德后，妄图独霸新大陆的埃斯康特居然来韦拉克鲁斯行刺柏格斯统。副官格尔哈特在和其单挑时轻松解决了他，并得到新大陆之证的地图。当柏格斯统完全平定了沿海海盗，把新大陆人民从混乱的秩序中解放出来后，他又瞄准了下一个目标——非洲。

非洲是一块神秘而富饶的大陆，柏格斯统将要面对的是一种虽然落后却极其彪悍的文明。舰队来到圣乔治，海员们发现了一只贩运奴隶的船队，当然不能坐视不管。战胜了这些人渣后，副官格尔哈特让柏格斯统去亲自处理被救人员，于是他遇到了自己一生中最爱的人。开始时由于语言不通，这个刚受完惊吓的姑娘刺伤了柏格斯统，但在他真挚的解释下，她似乎明白了他的真诚。回到港口，她细心地照料柏格斯统。在街上柏格斯统向她保证要铲除此地的恶势力，并向她表达了自己的爱意。当明白了柏格斯统的心意后，她说出自己的名字叫塞拉，塞拉绽放的微笑把柏格斯统那颗在战火中铸造得坚硬无比的心融化了。

稍加调整舰队后，柏格斯统便开始着手剿灭该海域的恶霸俄德商会。胜利后舰队来到马普托港，当地百姓向柏格斯统控诉了俄德商会头子埃尔皮诺沙的种种令人发指的罪行，并怀着崇敬的心情赠送非洲霸证地图以示感谢。从北非航行几日来到阿拉伯半岛，柏格斯统得知塞拉原来是这一带一个王国的公主，并了解了她被绑架的经过。这里的阿拉伯商会对柏格斯统很不友好，一见面就把他当作异教徒来讨伐。他们当然是以卵击石，很快就被柏格斯统强大的舰队给摆平了。这时，塞拉会交给柏格斯统印度洋地图。得到霸主之证后，舰队在印度半岛的加尔各达靠港，塞拉遇到了来寻找她的族人，思念故乡的她终于能回家了。临行前，她祝愿柏格斯统早日成为海上霸王，并暗示他将来还会再见。

船过孟加拉湾、安达曼海到达东南亚吉隆坡，遇到正在为抵御倭寇筹措资金的中国姑娘李华梅率领的舰队。李华梅希望柏格斯统能够帮她消灭倭寇，柏格斯统也想尽快投入到战斗中，以减轻对塞拉的思念，双方一拍即合，于是柏格斯统率领舰队进军东亚。在长崎、大阪两次击败倭寇势力并把这两个港口牢牢地控制在手中。到杭州见到李华梅，她称赞柏格斯统不愧是海上的霸者，并送给他东亚



霸主地图。回到东南亚海域，舰队在雅加达的港口补给时遇见一个叫库恩的家伙，柏格斯统从他慌张的神色中感觉有些可疑。这时丽璐·阿歌特的好友卡米尔来对柏格斯统说，丽璐被库恩商会的人所劫持，请柏格斯统去救她，看在老交情的份上柏格斯统答应了卡米尔。在海上打败库恩商会的主舰队后，救出了丽璐。得知库恩商会骗丽璐去与李家为敌，而库恩是商会头子的独子。发觉了这些阴谋后，柏格斯统毫不留情地击败了他们，并从库恩身上取得了东南亚地图。

柏格斯统经历了七海的风雨，终于率领最强大的舰队驶向大航海时代的发源地——地中海海域。踌躇满志的柏格斯统带领舰队驶向亚历山大港，在这里遭遇巴夏军的伏击。正在两军激战的关键时刻，岸上的炮台忽然猛烈轰击巴夏军舰队，双方的攻守之势迅速逆转，柏格斯统乘机一举击退了敌舰队。在亚历山大靠港后，才得知原来是塞拉助了柏格斯统一臂之力。在街上她扑到柏格斯统怀里，诉说着分手后对他的思念，并发誓一辈子无论天涯海角都不离开他……春风得意的柏格斯统以雷霆万钧之势彻底消灭了巴夏军，在亚历山大港的遗迹，祭主送给他地中海霸主地图。至此，柏格斯统已拿全了霸主之证，回大本营斯德哥尔摩吧!

在斯德哥尔摩王宫里，国王亲自主持盛大的宴会迎接瑞典的骄子柏格斯统。国王表彰了他的功绩，请他出任瑞典海军最高司令官。柏格斯统并没有因伙伴们的祝贺而飘飘然，他冷静地向国王献上自己整治瑞典海军，进而称霸海上的计划，国王欣然应允。江山美人自古两难全，面对肩负国家和民族命运的重任，只有暂时舍弃儿女私情……

在港口，柏格斯统与塞拉依依不舍地分别，他向自己心爱的恋人发誓，在自己的舰队真正做到称霸七海的时候，他就会回来和她共度一生。雄心万丈的柏格斯统再度率领舰队扬帆出航，北欧战神——赫德拉姆·约阿其姆·柏格斯统的冒险故事从此传遍了世界的每一个角落。

东方巾帼——李华梅

姓名：李华梅

所属商会：李华梅商会

生日：6月7日（双子座）

起始伙伴：希恩、行久、易安、詹姆。

航海目地：与希恩组成非官方舰队，为了彻底消灭搔扰中国东南沿海的倭寇不懈努力。

16世纪的中国尚处于明朝统治时期，由于腐败的统治阶层一度采取闭关锁国的“封海”政策，使明朝的海防形同虚设。而在海的另一边，一个岛国——日本正悄悄地崛起，他们早已对华夏民族的文化垂涎欲滴。乘此机会不断组织浪人、罪犯甚至正规军的舰队前来搔扰明朝的东南沿海地区。一时间，倭寇出没地区的老百姓陷入了水深火热之中。这个时代呼唤英雄的出现，而在此国难当头之际，华夏大地这块热土上总会有人挺身而出，拯救人民于水火。这次涌现出来的是一位不让须眉的女中豪杰，她就是被称为东方夜莺的李华梅。

李华梅是一个普通的渔家姑娘，年幼时家乡遭到倭寇的洗劫，父母都惨遭倭寇毒手。华梅幸被退役的水军将领希恩收养，年幼的她从小就发誓一定要给无数和她相同命运的人们报仇。随着年龄的增长，华梅在希恩的调教下成为一个出色的船长，怀着国恨家仇的华梅开始向凶残的倭寇发动了反击，打得他们闻风丧胆。但由于缺乏经费，使华梅的舰队终不能给倭寇船队以致命一击。在副官易安的建议下，华梅决定先积攒经费，巩固海防，再看准机会将以来岛为首的倭寇彻底消灭。



东亚地区的海域港口较少，海上势力不多，仅有华梅的舰队和以来岛为首的来岛商会。但也要注意京城附近异常活跃的海盗，他们都装备了铁甲船，这对华梅的早期来说是难以抵御的。所以一开始就要迅速积攒财力，在军备上缩小同敌对势力的差距。在经过一段摸索式的经营后，华梅发现了一条“黄金航道”，即那霸——澳门。将两地的纺织品和茶叶相互贸易，不费吹灰之力就能积攒下一支足以和敌人抗衡的船队。这时，来岛的船队已开始蚕食明朝北方的沿海港口，华梅的船队及时赶到，一举歼灭了其主力舰队，来岛商会从此一蹶不振。熟读兵法的华梅深知此时尚未到弹冠相庆的时候，放虎归山的后果就是他日后必将卷土重来，现在乘胜追击，不给敌人以喘吸之机才是上策。于是又在大坂港附近海域两败敌残余部，再赶往长崎。在长崎港外遭遇狗急跳墙的来岛，在单挑中华梅击毙了这个恶贯满盈的家伙。这一战华梅舰队沉重打击了

倭寇的嚣张气焰，使倭寇的船队在很长一段时间内不敢问津明朝的沿海地区。凯旋大本营杭州后，华梅在街上行走时，有人送给她寻找东亚霸主之证的地图。经过短暂的调整，看到倭寇在短时间内尚无力反扑，华梅的伙伴建议她南下，去增长见识，积累更多的财富，再回国巩固海防。

经过一段海上跋涉，华梅的船队来到了东南亚海域。这里的地理非常复杂，岛屿零乱。虽无海盗横行，但各大港口都被两大地方势力牢牢控制，其中以库恩商会的实力最强。华梅来到此地后，很快发现自己并不受欢迎。在本海域最大的港口雅加达停留，华梅到造船厂发现了一种威力强大的武器——连射炮。由于所需费用较高，一时尚不能问津。这时库恩商会的死对头——普雷伊拉商会来和华梅寻求合作。在副官易安的建议下，华梅答应了他们，从而获得了在普雷伊拉商会所属的港口贸易的机会。华梅利用各个击破的战术，终将库恩商会的势力消灭。这时普雷伊拉商会妄想独霸胜利成果，悍然偷袭华梅舰队。幸亏被足智多谋的华梅所看穿，乘机一举拿下其大本营——交通要冲马六甲。然后以此为基地，逐渐将整个东南亚海域完全控制住。这时去雅加达会得到东南亚海域霸主之证的地图。



经过了两大海域的风风雨雨，华梅意识到自己尚需进一步锤炼，冲出马六甲，挺进印度洋势在必行。经历了马六甲海峡的惊涛骇浪，华梅来到了广阔的印度洋海域。以锡兰岛为界，往东的沿海港口都尚无人问津，经济发展滞后，华梅轻松地获得了在这些港口的贸易权。船队继续向西，在阿拉伯海区的一次航行中和一支阿拉伯船队遭遇，这是隶属于当地伍丁商会的船队。该商会虽属一个贸易组织，但由于此时欧洲大陆的海上强国依靠发达的航海业和坚船利炮已经将触角伸向了阿拉伯海域。该商会在和欧洲列强大打贸易战的同时，也在军事上全面交火。由于双方军力上的差距明显，伍丁商会在贸易和军事两方面都不占优势。华梅的舰队在远东及东南亚扬威的事迹早已传到了这里，伍丁商会慕其大名前来谋求共同抵御西方列强的入侵。深受外敌入侵之苦的华梅当然不会坐视不管，当即答应和其并肩作战。在亚丁湾一带华梅舰队和伍丁商会共同重创了敌人舰队，将其赶出了阿拉伯海域，伍丁商会的人们感激不尽，送给华梅寻找印度洋霸主之证的地图。

告别了阿拉伯地区的穆斯林朋友，华梅舰队继续向西进发。随着船员们的欢呼，终于看到了非洲这块神秘的大陆。然而当地恶霸——恶德商会首领埃尔皮诺沙的爪牙的蛮横无理和耀武扬威，令华梅大为恼火，于是当即决定打击一下这个不可一世家伙的嚣张气焰。在华梅和她身经百战的伙伴们的强大攻势下，恶德商会的舰队马上成了纸老虎，在他们集结最后的亡命之徒和华梅舰队做垂死挣扎时，华梅在索法拉港外给予其致命一击，一举俘获了恶德商会的头子埃尔皮诺沙。进入索法拉港，当地人民欣喜若狂，他们向华梅控诉了埃尔皮诺沙的种种令人发指的暴行，并要求将这个家伙交给地方人民处理。华梅答应了他们的要求后，为了表示对华梅及其伙伴的感谢，他们送给了华梅象征非洲霸主的霸主之证位置图。

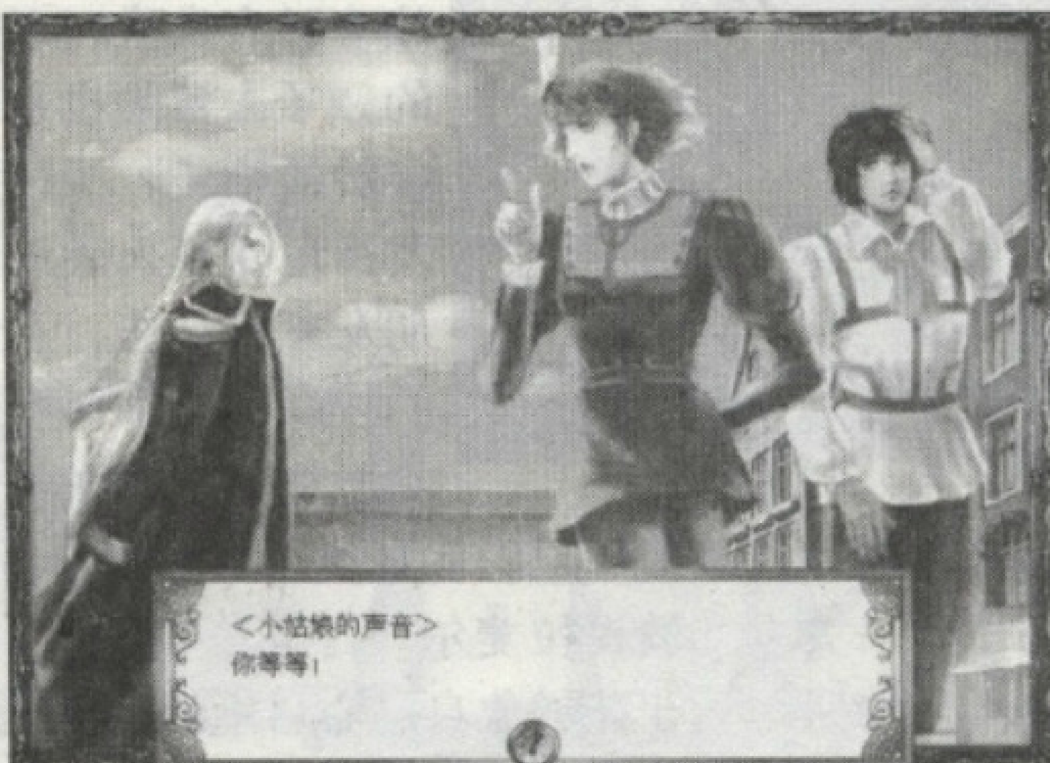
告别了非洲大陆上热情好客的人们，前面就是大航海时代的发源地——地中海海域。由于华梅伙伴的故乡多在那里，华梅向他们提出了质疑，没想到获得了他们的响应，并鼓励华梅不要被西方列强所吓倒，他们会全力支持华梅的行动。这时舰队得到从大本营——杭州传来的消息，东亚海域最近可能要发生某种对其不利的变故。华梅的伙伴查理自告奋勇只身回去了解，暂时离开了大家。

华梅船队经过绿角乘风破浪驶进地中海海域，在马德拉港的酒馆里，遇到了当地阿歌特商会的丽璐。华梅在东亚、东南亚、非洲及印度洋海域创下的辉煌业绩早已传到了这里。当丽璐得知眼前的这位文弱女子就是传说中叱咤风云的女英雄时，不禁大为惊讶。并忠告华梅该海域各大势力实力雄厚，海盗横行，非华梅经历的前几个海域所比，华梅对此表示感谢。穿过塞维利亚进入地中海，华梅发现在这里海盗雷丁和巴夏军是两大主要势力。由于初来乍到，为了向其它势力示警，她决定先





拿强悍的雷丁开刀。经过数场恶战，在卡斯特路商会的拉斐尔的帮助下终于击毙了匪首雷丁。这一招果然奏效，其它势力纷纷向华梅表示愿意和平相处。仅有实力雄厚的巴夏军还表现得很不友好，华梅决定给他尝尝苦头。在其老巢伊斯坦布尔附近将其重创后，这个欺软怕硬的家伙也乖乖的将地中海霸主之证的地图交给了华梅。



在葡萄牙首府里斯本，华梅再次遇到了丽璐，她对华梅在地中海的势如破竹大加赞赏。建议华梅前往新大陆，那里的人民正处于征服者的水深火热之中，华梅立刻率舰队前往。一进入新大陆海域，就遇到了盘踞此地的海盗。华梅发现这里的海盗和先前所遇到的不同，他们都是由不堪忍受外国殖民者残暴统治的当地人组成的。华梅仔细了解情况后，答应帮助他们获得应有的权利。而殖民者头子埃斯康特却不知深浅，警告华梅不要多管闲事。华梅率领舰队用几场漂亮的胜仗回答了这个不知天高地厚的家伙。埃斯康特被迫回到谈判桌前，答应给予当地人平等的权利。原来的海盗们可以回家安居乐业了，临行前他们将新大陆霸主之证的地图送给了华梅。

回到地中海海域，华梅发现情况有变，地处北海海域的克利查理就是克利福德军的爪牙，当华梅在新大陆期间，查理回到杭州，立刻以克利福德军特使身份前往明朝廷，威逼利诱明政府。腐败的明王朝屈服于西方国家的坚船利炮，被迫将所有港口的50%贸易权交给了克利福德军。华梅得到此消息后大为震惊。一方面惊于查理的背叛及西方列强的魔爪已经伸向了自己的祖国，另一方面更想不到腐败的明政府竟然无能到如此地步！为了挽回局势，华梅当机立断，决定深入虎穴，挥师北上直捣克利福德军的老巢——伦敦。虽然克利福德军德舰队拥有当时最为强劲的海上力量——战列舰。但在华梅舰队所有船员的群策群力下，终于在伦敦和布里斯托耳两次重创敌舰队，击毙了这场阴谋的策划者克利福德。在他家中，华梅的伙伴发现了一份遗书，里面写道希望能够击败他的人到阿姆斯特丹的酒馆去拿他寄存在那里的东西。华梅立刻赶去，在那里得到了克利福德存在老板那的北海海域的霸主之证地图。克利福德，这个志存高远的海军将领以为能够凭借自己的实力在欧洲称霸，就足以去称霸世界，没成想他的海上称霸计划刚一实施便“出师未捷身先死”，这个航海世家的天才落得了如此可悲的下场。这时华梅得到消息，查理在克利福德死后成了其势力在中国的首领，在巩固实力后，已开始扩展自己的羽翼，再任其发展下去，后果将不堪设想。历经七海风雨的华梅如今归心似箭，她率领自己所有的舰队和分舰队浩浩荡荡回师祖国。在华梅强大舰队发起的排山倒海的攻势面前，查理的最后挣扎无异于螳臂挡车。被俘获的查理羞愧自杀，殖民者被赶出了这块神圣的土地。

回到大本营杭州，华梅的舰队受到了人民的夹道欢迎。明朝廷召见华梅和其同舟共济的伙伴们，皇帝亲自授予华梅大明水师元帅的职位，令其整顿海防，抵御西方列强的侵犯。伙伴们纷纷向华梅祝贺，但此时的华梅非常冷静，因为她深知自己肩上的责任重大，她和她的伙伴们今后要走的路还很长……

两个年轻的航海家

在《大航海时代IV》中另外还有两个人物，分别是葡萄牙的拉斐尔·卡斯特路和荷兰的年轻女孩丽璐·阿歌特。这两个充满朝气的年轻人把生命中最宝贵的岁月献给了自己热爱的航海事业，在波浪滔天的大海上，在世界各地留下了自己的足迹。他们的事迹同样被人们所传颂，他们无愧于所生存的这个闪光的大时代，他们是这个时代的骄子！

由于在《大航海时代IV》中这两个人物和柏格斯统都地处欧洲，他们三人除了各自的发迹史和结局各有不同外，航海路线和在各地所发生的事件大都相同，如若仍象前两个那般的详细介绍一番，除了如出一辙外，另有P稿费之嫌……因此，下面仅对二人的事迹作一简单介绍。

海上雏鹰——丽璐

姓名：丽璐·阿歌特
所属商会：阿歌特商会
生日：8月20日（狮子座）
起始伙伴：卡米尔、埃米利奥、费南德。
航海目地：经商的的雄心极其旺盛，梦想能够

一夕致富而出海从事世界贸易。

在16世纪航海大潮的影响下，北欧小国荷兰也加入了争夺海上贸易权的行列中，并一度获得海上霸主的地位。娇俏可人的丽璐·阿歌特从小就受此社会风气的影响，虽然对航海的经验一无所知，但仍然梦想着有朝一日能够拥有自己的船队，去积攒巨额财富。



每日对着大海发呆的丽璐在自己的脑子里不停地勾划着未来的航海计划，但出身于一个小镇平民家庭的她没有资金来实施她梦想中的计划，她只有几个少时一起玩耍的朋友——卡米尔、埃米利奥和费南德。也幸亏她有这几个朋友！他们凑钱买了一艘将被人遗弃的旧船，在船厂修理好后送给了丽璐。丽璐对此惊喜得竟不知所措，同时也对自己的能力提出了质疑，但朋友们答应和她一起去冒险，大家同舟共济，丽璐有这样的伙伴，她还能再说什么呢？

丽璐的海上生涯使她在不断的挫折中成长起来，七海的经历令一个年轻的少女成为一位优秀的航海家，大海磨练了她的性格，大海也埋藏着她心头的秘密——她希望以她的双手，积累下雄厚的资金奉献给自己的祖国荷兰，进行围海造田运动！但这个事件的达成需要攒足1000万金币。

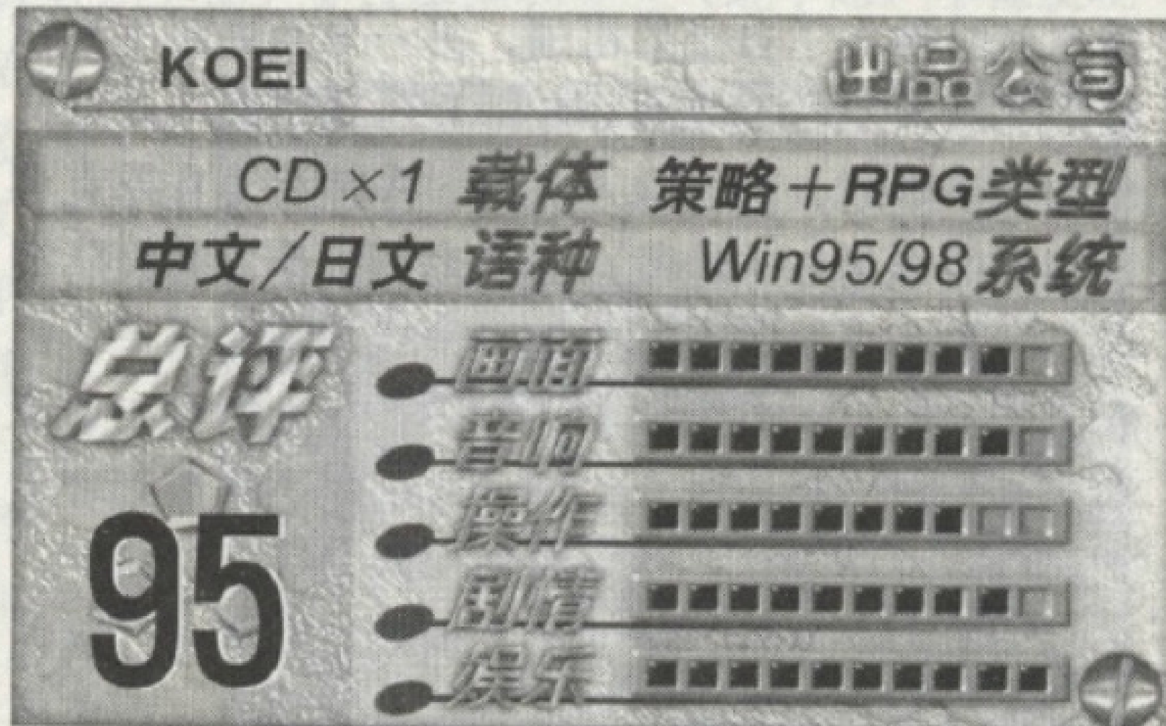
世家之子——拉斐尔

姓名：拉斐尔·卡斯特路
所属商会：卡斯特路商会
生日：3月15日（双鱼座）
起始伙伴：库拉乌迪、杰拿斯、佛利奥。
航海目的：要走遍世界的每一个角落，探索每一处遗迹。

葡萄牙曾经是欧洲航海业最发达的地区，在15世纪兴盛一时，但在失去交易对象——中国、香料群岛后逐渐没落了。这个弹丸小国涌现出数不尽的著名航海家，他们在那个充满激情的大时代留下了自己光辉的名字。拉斐尔·卡斯特路的父亲就是一个优秀的航海家，在这个家庭中成长起来的拉斐尔从小耳闻目睹了许多冒险家的故事，他莫名地憧憬着那些从里斯本出发的航海家们，希望自己也能象他们那样扬帆海上，去世界的每一个角落开创属于自己的传奇。但他的父亲——老卡斯特路对心爱的独子极不放心，虽然拉斐尔拥有成为一个优秀航海家的素质，但由于当时的海上海盗横行，各个列强争夺海上霸权的战事时有发生，老卡斯特路不愿让自己的独子去冒险也是情有可原的。但随着年龄的增长，少时的梦想使拉斐尔迫不及待地要投入大海的怀抱。他和自己的朋友库拉乌迪、杰拿斯去向老卡斯特路的航海伙伴佛利奥贷款，佛利奥对他们的愿望大加赞许并慷慨解囊。同时，壮心不已的佛利奥要求和他们一起出海冒险，他的经验对拉斐尔一行是一笔无法估算的财富。拉斐尔终于能够象自己心目中的英雄们一样从里斯本出发，踏着英雄们的足迹，投入了自己的梦想之旅……

后记

《大航海时代Ⅳ》的故事讲完了，但大航海时代的故事并没有结束。在那个令人热血沸腾的时代发生了太多的故事，就象浩瀚无际的大海一样讲也讲不完，这也是大海提供给我们的财富之一。大海，可以磨练人的性格，可以把一个初涉世事的人改变成一个刚强的勇士。刚毅的帝国军官赫德拉姆·约阿其姆·柏格斯统、少年老成的世家子弟拉斐尔·卡斯特路、胸怀大志却又经常惹祸的丽璐·阿歌特，以及那个离我们中国玩家很近的抗倭女英雄李华梅，他们在大海上都创下了属于自己的光辉业绩。是大海提供给他们成为英雄的契机，就象卢卡斯在他的不朽巨著《星球大战》前言中的那句话：因为他们生存在那个不朽的时代，所以他们成了不朽的英雄……





诺查丹玛斯的世纪末日预言终于在1999年8月19日晚真相大白，所谓大十字的星体排列并没有给我们带来什么灾难，多的不过是茶余饭后的谈资。但是，有关宇宙灾难的话题永远是各种电脑游戏描绘的重点。这不，《失落的大地》又为我们揭开了神族和妖魔鬼怪的一场血雨腥风。玩家将作为一名神族战士（游戏中有四种战士可以选择，即女狂战士、女斧手、男武士和弓箭手），通过在“大地”上的铁区、森林

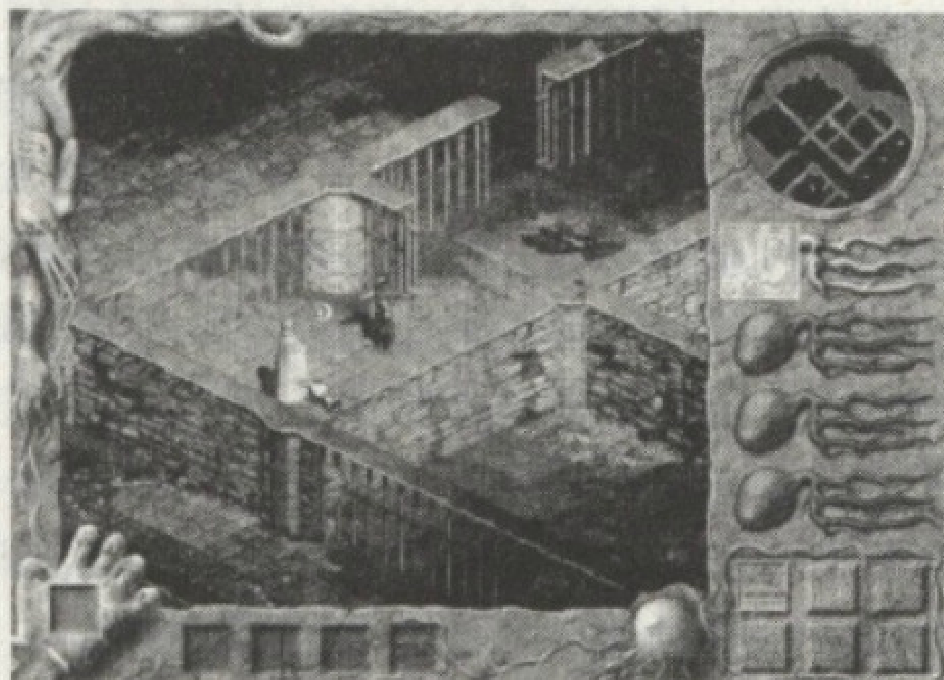
● 北京 枫茗轩工作室

失落的大地

区、黑暗区和冰封神殿的“大菠萝”式冒险，消灭所有魔怪，夺回五把天界神器，进而重新凝聚破碎的大地，让神族天堂再现光明与神圣。这里我选择了女狂战士来完成这一艰巨而光荣的历程。

铁区

第一关 巨人监牢



▲ 救出光明魔法师

一开始我还只是一根“弱菜”，身单力薄且没什么money，在铁区市镇的武器商人和道具商人那里买不到什么东西，所能做的就是小心地在晦暗的世界里四处巡视，找些与我同样弱的穿山甲来打。一旦失血过多，赶紧按下空格键呼出状态栏暂停游戏，我可以放心地吃下物品栏中补血的物品，再按空格键继续战斗。这样一直升到第三级，以后就可以比较放心地到处逛了。我仔细地搜索着每一个地方，一是因为这样可以杀死更多的敌人来升级，二是不会错过放有物品的房间。由于到处都是巨人和他们喂养的食人犬，常常会遭到它们的围攻，而且本关还有三个大胖子怪物更加厉害，我的补血药瓶很快就用完了，所以我不得不使用“传送结界”卷轴召出结界之门回到市镇，买上一大堆补血药瓶后再通过结界之门回到战场，继续跟它们肉搏。消灭这种胖子怪物可以得到“角色结合”卷轴，它可以将我和其他英雄合为一体，从而得到该英雄的某种技能。另外，在巨人们的监牢里还关了许多地灵，它们是作为巨人的食物而被关押的，对它们我照样毫不留情地一一诛灭，反正杀死一个可以得二十点经验值，先赚够了再说。在地图左上方的一个小房间里，我救出了冰系魔法师，他对我说：“嘿嘿，终于来了……一块儿走吧，你会需要我的！‘烈火巨斧’就在地灵们祭祀的‘铸造之神’眼里。出发吧！”他的冰冻魔法确实对我帮助很大，所以我也注意培养他。至于使用“角色结合”卷轴的事，等他本事更大了再说。为寻找“烈火巨斧”和“铸造之神”，我们通过右边地图边缘的传送门，来到了地灵村落。

第二关 地灵村落

这里真是个烦人的地方——不是说要操纵两个英雄麻烦，而是说那些数不清的小怪物地灵。它们并不厉害，但是仗着鬼多势众，一窝蜂似地冲上来，其中还有一些地灵弓箭手，站得远远的放冷箭，还打一枪换一个地方。队伍里的伙伴我只能操纵其中之一，其



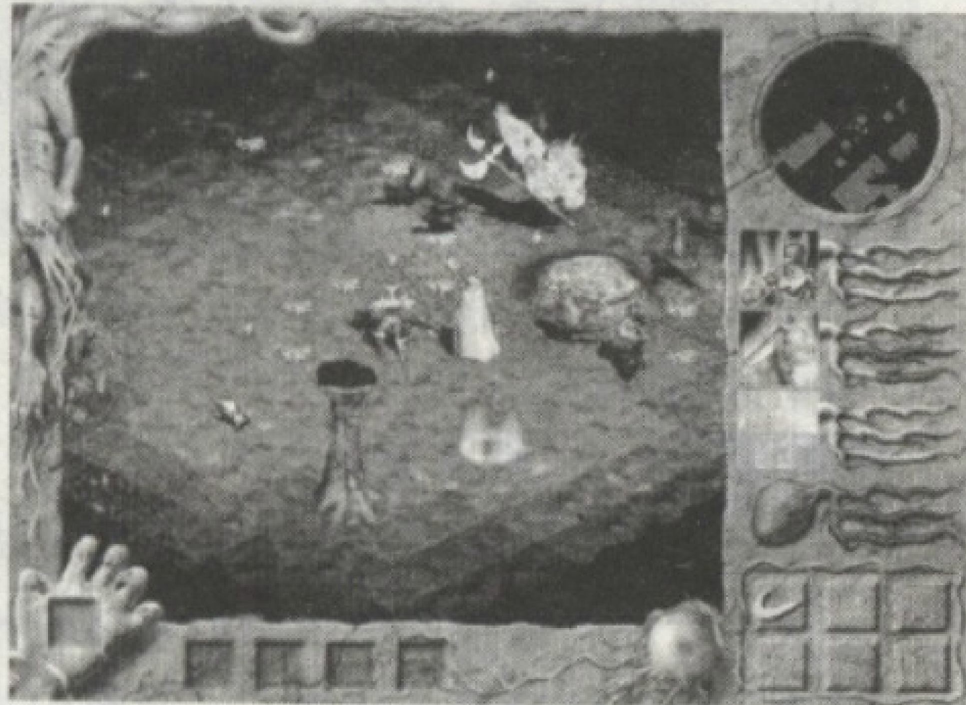
他的会按照电脑设定的规则跟在后面。我当然还是选择炼铁世界里最强大的武士——狂战士，冰系魔法师则在我周围以魔法支持我。当他升到第四级时，学会了大范围的冰爆术，这无疑是如虎添翼。在敌人众多的战场上设定让其自动施法来冰冻敌人，而我则近身搏斗，效果相当好。但是因此魔法师要消耗自己有限的体力和魔力值，我必须时刻注意给他补充。而我在升到第四级时，则会使隐身术，这是一种在战场上让敌人看得到却打不到的魔法，以后会有大用的。至于角色结合就太早了点，要知道，还是“人多力量大”嘛。

在地图中央我见到了黑武士，他告诉我“烈火巨斧”和“铸造之神”都不见了，但找到了“雪弓”，真是意外惊喜呀，总算松了五分之一口气——其他的还得继续努力寻找。黑武士也加入了我的队伍，这样我的力量又强大了，但是在打“群架”的时候，还得千万注意同伴的生命值，时刻准备补充，否则打着打着，就会变成孤家寡人了。因为在这里，除了成群的地灵，还有它们驯养的食水兽，以及大量更厉害的铁甲龟和无头怪，常常在打起来之后就找不到自己人了，只看见满屏幕的怪物和纷飞的箭矢与冰锥，满耳则充斥着刀剑的碰击声、怪物的惨叫声和金钱落地的声音，这时我所能做的就是密切注意队员们的生命值，时刻准备补血或逃之夭夭——如果补血的物品用完了的话。

在地图右上方的方角处，我们找到了去下一关“矿坑”的传送门，听说矿坑是地灵们废弃的试验场，那里到处充满了不成功的实验品，也不知厉不厉害？

第三关 矿坑

一开始就有一大堆地灵和地灵弓箭手在那里等着我们，没奈何，先消灭了他们再说。不过本关重点要对付的并不是它们，而是大量的无头怪、火蝙蝠、箭岩、水银人和火球怪。怎么样，听上去就很恐怖吧？



▲ 打败火神

带着三个同伴从地图的左下角开始旅行，阴暗的矿坑里到处充斥着各种怪物，总的说来它们并不很可怕，还是那种倚多为胜的类型。只要充分利用魔法师的冰爆法术来冻住敌人，然后一一加以解决就行了。比较麻烦的是水银人，它们只有在聚集成人形时才能被杀死，一旦在流体状态时被冻住，反而拿它没办法。箭岩是一种专门远攻和打了就跑的怪物，而火蝙蝠与火球怪则聚集在地图北面，数量庞大，我们在走完其它地方后来到了这里。红红的火蝙蝠像一根根石笋规则地立在地上，看上去有说不出的诡异。而一旦靠近它们，就展开双翅扑来。不过它们比较脆弱，狂战士用手套轻轻一击就倒了。而火球怪相比起来就讨厌多了，这些“小蒜头”一样的怪物行动迅速，一到身边就爆炸，弄不好就把某个人轰上天。而且在本关最后的地方，一个大大的废弃矿坑里，铺天盖地全是这种东西，这时候我就操纵魔法师，拼命地释放冰爆术才得以涉险。惨烈的战争过去后，遍地都是金钱和物品，还没来得及高兴完，一个张牙舞爪的、巨大的火神手持镰刀，带着一帮火球怪又气势汹汹地冲了过来。这就是“铸造之神”。我立刻迎上前去，“妄图”如法炮制。谁知火神根本不吃这一套，继续挥舞着它的镰刀。眼看补血的物品要用完了，见势不妙，我掉头就跑进了矿坑边上的传送门里。等将自己磨练得更强大一些的时候再返回来杀死它，得到了第二件神器“烈火巨斧”，并有火系魔法师加入我（记住：此时必须拥有的英雄数不满四人，否则他不会理你），就此完成了铁区的冒险。

森林区

第四关 精灵族

这里的世界可真是美丽，到处是参天的古树和馨香的绿茵。要不是树人、运输兽和精灵们不停地打过来，我真要闲庭信步，好好欣赏一下这里的风景。但后来的事实证明，越是美丽的事物就越隐藏着更大的危险。

森林区也有它的道具店和武器店，里面卖的东西实在让我眼红心热，诸如锥心刺、七星宝刀、恶灵斧和黑夜之星法杖等，可是动辄几万块钱。囊中羞涩，没奈何，只有等以后有钱再说了。东北角的村落是男精灵守护的部落祭坛所在，但是我并没有找到它们部族供奉千年的神器。在村落旁被绿荫遮掩的小道上，我偶然遇到了兽战士（没遇到他也没关系）。为了能跟他搭上话，我不得不将冰系魔法师与女狂战士合并（成为可以施放冰系魔法的狂战士。性别嘛，嘿嘿，就不好说了）。兽战士告诉我，杀死三个妖术师后，就可以到圣水池放出千年前被封印的女巫师，可哪儿是圣水池呢？

左上角是精灵的村庄，除了一些箱子没有别的好



东西。往下走到地图左边的村落，那里聚集着大量的树人和一个可怕的傀儡师，他能施法将我的英雄变成傀儡，从而不受我控制（这种法术将视傀儡师的能力持续一段时间后自动解除），杀死傀儡师可得到傀儡石。保留傀儡石有助于以后解除女巫师的封印，也可以使用它召出傀儡师来作为自己的伙伴（如果你不想要女巫师的话）。

在村落后边发现了到兽王殿的传送门，不管它，往下走到左下角的村庄里，那里有一个更为厉害的附身师，能消除形体而附身在其他生灵身上，引起自相残杀。杀死他可得到附身石（可召唤出附身师）。这样三个妖术师有两个都被我消灭了，另一个却没在此关找到。

来到右下方的石场，这里有大量的食人花、精灵和运输兽，其中食人花只有在花开的时候才能被打死。我耐心地一一消灭后，来到一个山洞口，里面是一条巨大的红龙，它不时缓缓伸出头来吐着火焰，攻击所有人。好不容易才打死它，洞口出现了一个传送门和一个角色结合卷轴。捡起卷轴，进入这个传送门，看看又会到哪儿。

第五关 上古遗迹

这是一个练兵的好地方，空中到处飞舞着吐酸液的小虫，地上则是食人花、行动缓慢的攻击虫和动作敏捷的寄生虫（看上去是很恶心的、因被虫类寄生而失去生命的人类），还有由寄生虫和攻击虫结合在一起而变成的攻击力强大的合成虫。相比上一关，这里只是个黑暗的世界，能见度很低，更别说赏心悦目了。

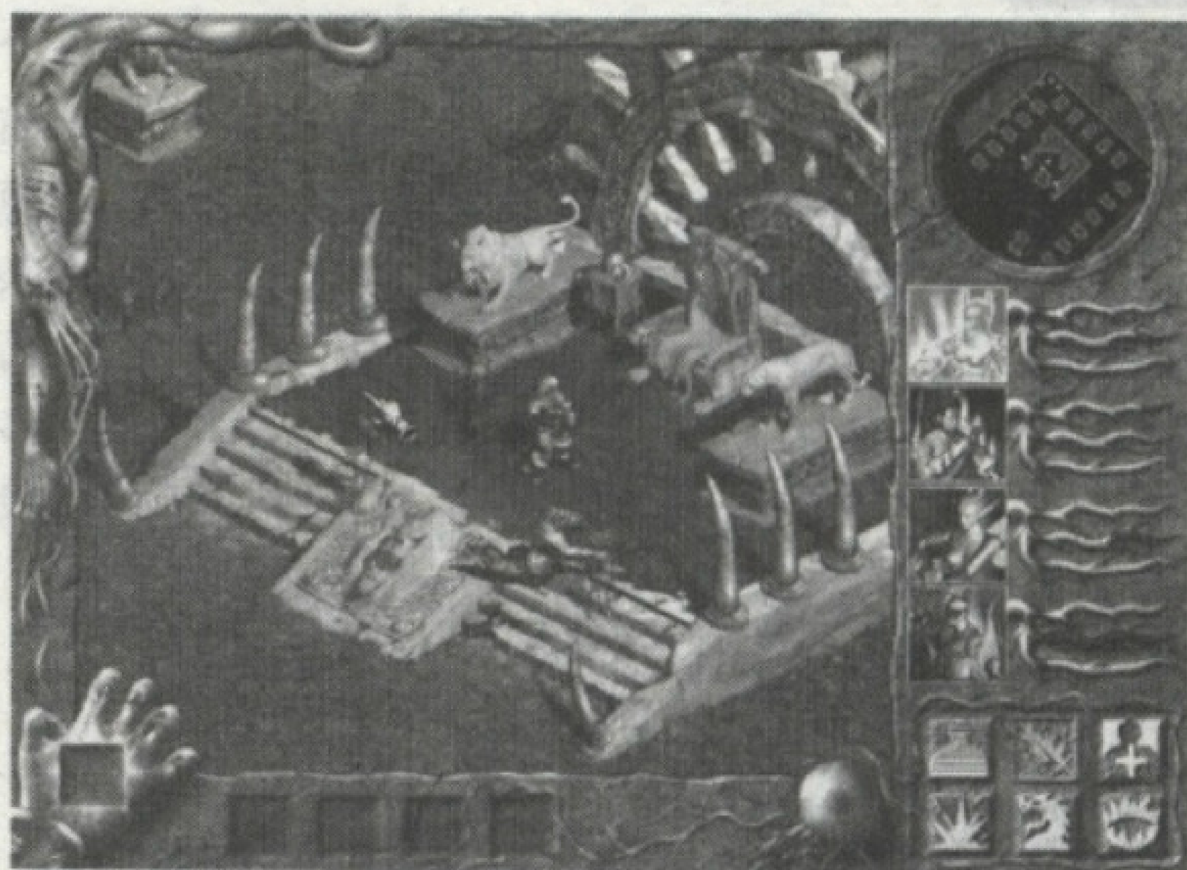
在地图左方有一个许愿池，似乎有什么符咒加在上面，要是“不高兴”，触及到水池的英雄就会马上倒地死去，或是失去所有的钱；而要是“高兴”，就会丢出如恶灵斧、恶魔之眼和道袍等武器店有卖的超级装备，或者是一些意想不到的、闻所未闻的宝物，如给武士用的攻击力加146的“树枝”，给法师用的攻击力加164的“棒棒糖”，甚至是属性倍增！所以跟我一样情况的玩家到了这儿就一定得先存盘，看看自己的运气究竟如何。

拿着“树枝”离开水池，继续向上方走，在右上方发现一个传送门，是传往兽王殿的，但这会儿不要进去，否则又得从头走起。在正上方发现了虫族的母巢，无数的攻击虫从巢中孵化出来（要练兵这就是好机会）。冲过这群怪物的重围，在最上方的狭窄通道里，见到了被围困的女精灵。由于人员已满，我不得不开除掉作用不大的黑武士（技能只有旋风斩和集气术，而且角色结合后就无此技能），再与女精灵对话。她告诉我她的困境，并加入了我。与此同时，我也得到了第三件天界神器光明法杖，这是女精灵从精灵族祭坛上偷走的，哈，真是得来全不费工夫。

兵练得差不多了——每个英雄至少要练到八级，这时狂战士有了杀伤力×8的技能光剑，火系魔法师有了火墙术，兽战士有了爆击拳，而女精灵则学会了光明与黑暗箭术。此时可走右上方的传送门进入下一关，或是通过结界之门回武器店和道具店补充休整一下，再经上一关中左边的传送门进入兽王殿。

第六关 兽王殿

进入“兽王殿”后先往下方走，在左下方看到熟悉的村落，有大量的树人到处游荡，于是我断定这里就是第三个妖术师所在。果然，在村子里发现了召唤师，杀死他后取得召唤石（可召出召唤师）。在中间位置我找到了封印女巫师的圣水池，将傀儡石、附身



▲ 与兽王之战

石和召唤石放在水池边缘的三个石窠上，就能解除女巫师的封印，并让她加入队伍。但如果事先不知道保留这些石头，比如曾用傀儡石召唤出了傀儡师，那么就没办法解救女巫师了，但并不影响情节的发展。

接下来向上方走，这里正好是雪牛饲养场，周围有一些女兽人在放牧。解决掉这些笨家伙，经过中间时遇到很多鸟人和狼人，我们用火系的炎爆术和冰系的冰龙很快就将它们解决了。继续向右上方进发，终于来到了凡人闻之丧胆的地方——兽王殿。这里有很多蛇人在守候。它们的攻击力并不可怕，可怕的是它们的毒牙。所以一方面要



▲ 进入黑暗区的传送门

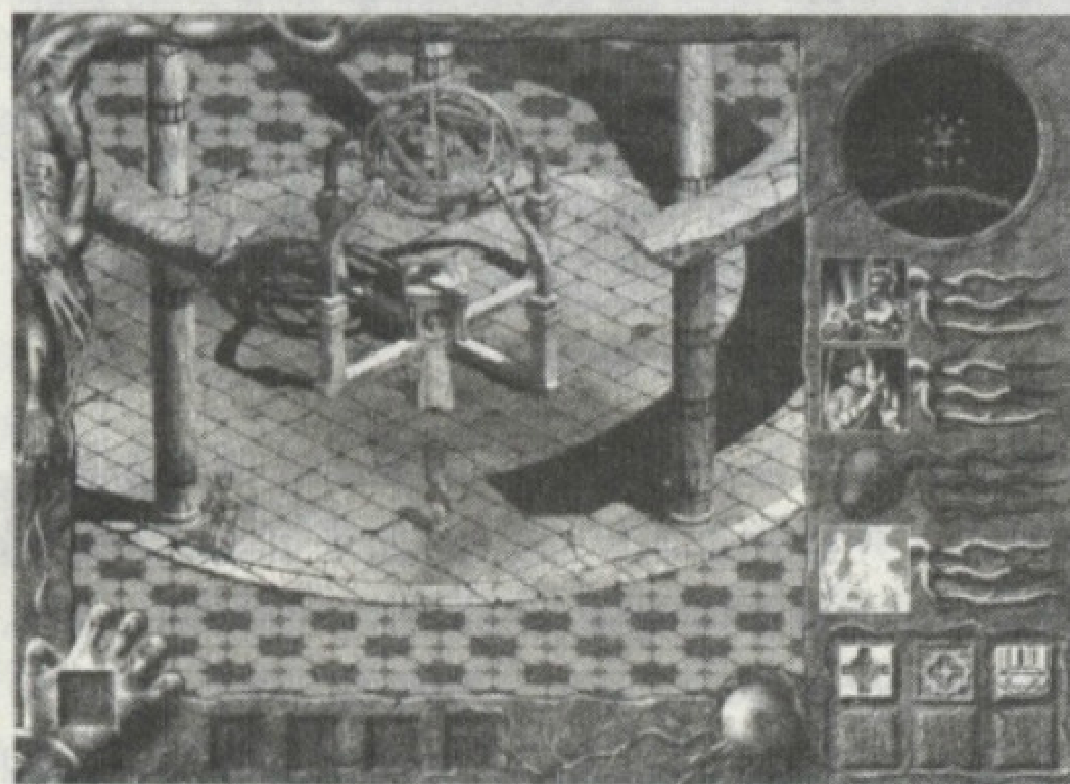
尽量远离，只用魔法进行大范围攻击，另一方面解毒术卷轴也是必不可少的。忽然，兽王怒吼着从某个角落跳了出来，挥舞着它的大棒，我一面进行魔法攻击，一面用女狂战士的光剑和兽战士的爆击拳作近身攻击，同时还得不停地补血，苦撑了一阵兽王终于翻倒在地，生命之手也到手了！

现在仔细整理一下装备，发现五件天界神器已经有四件在手，只有黑暗魔剑还流失在外。收拾好行装（平常就要注意对自己的武器和装备进行煅造，这也是本游戏的一大特色），振作起精神，向地图的左上方前进。在那里可以找到进入黑暗区的传送门。好了，进去吧，森林区之行结束了。

黑暗区

第七关 亡灵坟场

一开始我们是在地图的西北边，往前走发现整个区域都是盗墓者的天下。地上到处摆放着打开的棺木，腐败的尸体触目惊心。盗墓者们对我们这些不速之客毫不客气地挥舞着他们手中的锄头，其间还夹杂着僵尸向我们走来，我们则用火系的炎爆术进行大面积杀伤。冲过重围后，来到中央地区，发现僵尸增多了，还有那种"肥头大耳"的香菇浪人站在远处朝我


◀放置丰收女神的神殿

们吐毒液，而巨蝙蝠也扑扇着翅膀趁机进攻。敌人数目太多了，用大范围的魔法攻击最见成效，但魔法消耗也很快，一路上我都在不停地补充魔法值，并时刻注意拣取魔法药瓶。

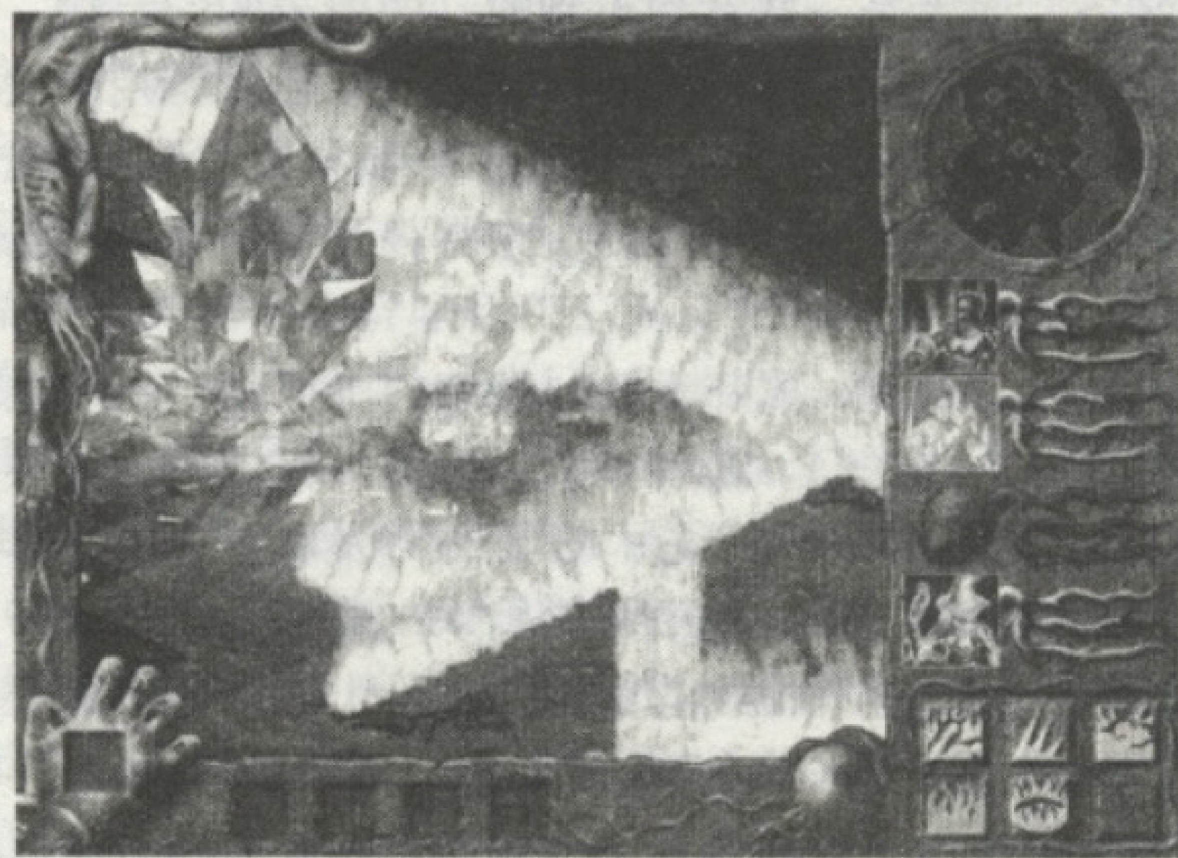
东边没发现什么东西，我就改向西行。在西面看到了黑暗区的武器店和道具店，两名骷髅商人各自站在店门口。我在道具店中补充了一些药瓶，再看看有没有可增加速度或攻击力的煅造石。而武器店中则又多了一些好东东，价钱嘛，自然很贵了。出来往南走一段路，就发现了通往"祭司心脏"的传送门，以后肯定会去的。继续往南走，在地图西南的某个位置遇到了光明系魔法师。这回她会告诉我什么？是不是有关"黑暗魔剑"的事情呢？可是队伍已满，没办法，我忍痛将火系魔法师结合在了兽战士身上（注意：兽战士的爆击拳技能是不能被结合在其他英雄身上的），造就了一个会火系魔法的超级战士（上一关加入的女精灵要保留，因为她的光明箭法在以后的黑暗旅行中有帮助）。与光明魔法师谈话，她发了一通牢骚后告诉我，丰收女神在冰封战神那儿。在以后的历程中，要注意培养这个光明系魔法师，她一开始只会治疗术，当升到第八级以后，就学会了光明魔法，将在下几关对付黑暗区怪物，尤其是骷髅时大派用场。

在南边我们发现了一个巨魔的殿堂，与周围巨蝙蝠的搏斗惊醒了正坐在椅子上酣睡的它，巨魔立刻起身朝我们走来。我们硬着头皮与他开战，以魔法加上战士的各种攻击性技能全面出击，就像上一关对付兽王那样，过了很久才将他杀死，又得到了一个角色结合卷轴。在殿堂下方，找到了进入下一关"不死战神"的传送门。

第八关 不死战神

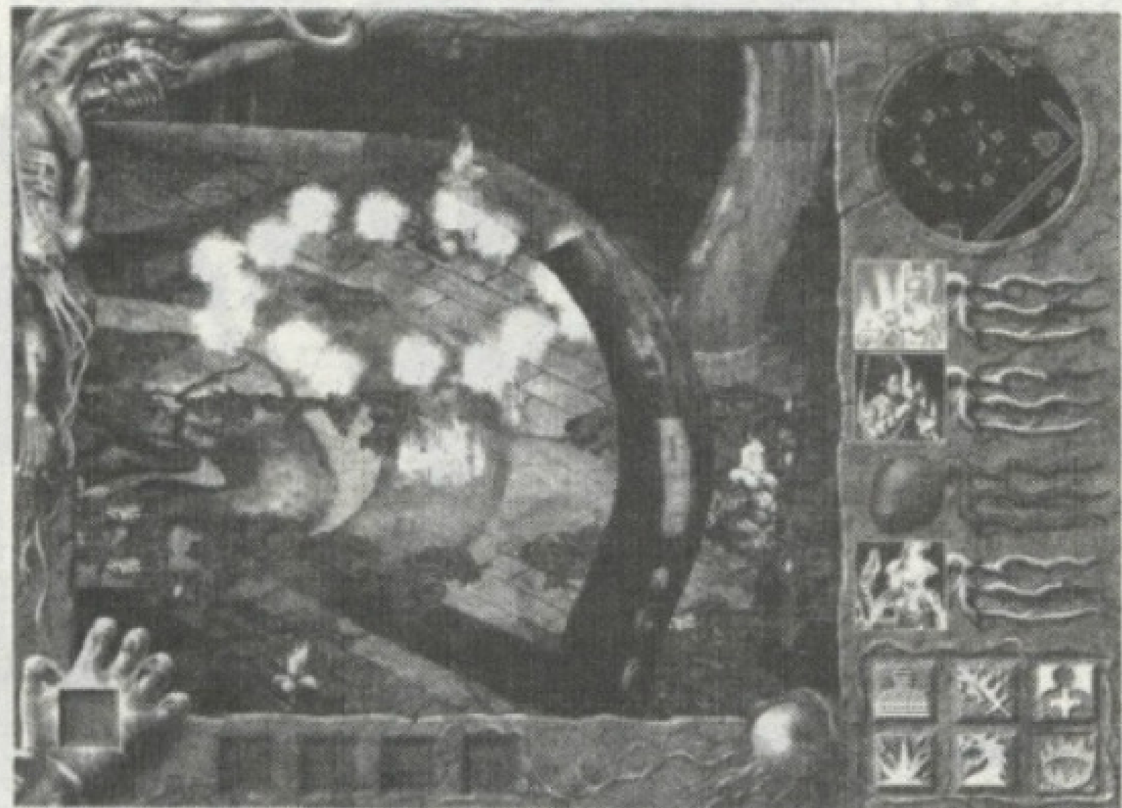
这一关我们要面对的是并不怎么厉害，可是绝对说得上是非常令人讨厌的骷髅兵和骷髅弓箭手。这些瘦骨嶙峋的家伙可不像表面上那样容易被彻底击倒，纵使用诸如光剑、爆击拳等再厉害的攻击技将它们打倒后，不出一会儿，散落的骨架又会重新站起来。该怎样才能完全消灭它们呢？这时女精灵和光明系魔法师就派上了用场。女精灵的初级技能——光明箭法和魔法师的光明法术能将这些怪物置之死地（也许是让它们的灵魂安息了吧？），而女狂战士和兽战士就只有在一边闲着了。也好，先让他们"休息"一下，以后一定会有更艰巨的任务要他们来完成。

由传送门向下先走西边，很快在西北面发现了冰封战神，这个远古神族的领袖如今被封在冰中，只有无奈地看着这个黑暗的世界。无计可施之下，返回来


▲得到丰收女神



走东边，仍是一条死胡同。走南边，结果发现有一座兽骨桥，但过不去。一筹莫展之下，想起上一关有直接到“祭司心脏”的传送门，于是决定改道而行。返回冰封战神那里，利用各种能用的和不能用的、想得到和想不到的方法来尝试，结果发现火系魔法虽然熔



▶骷髅王所在地

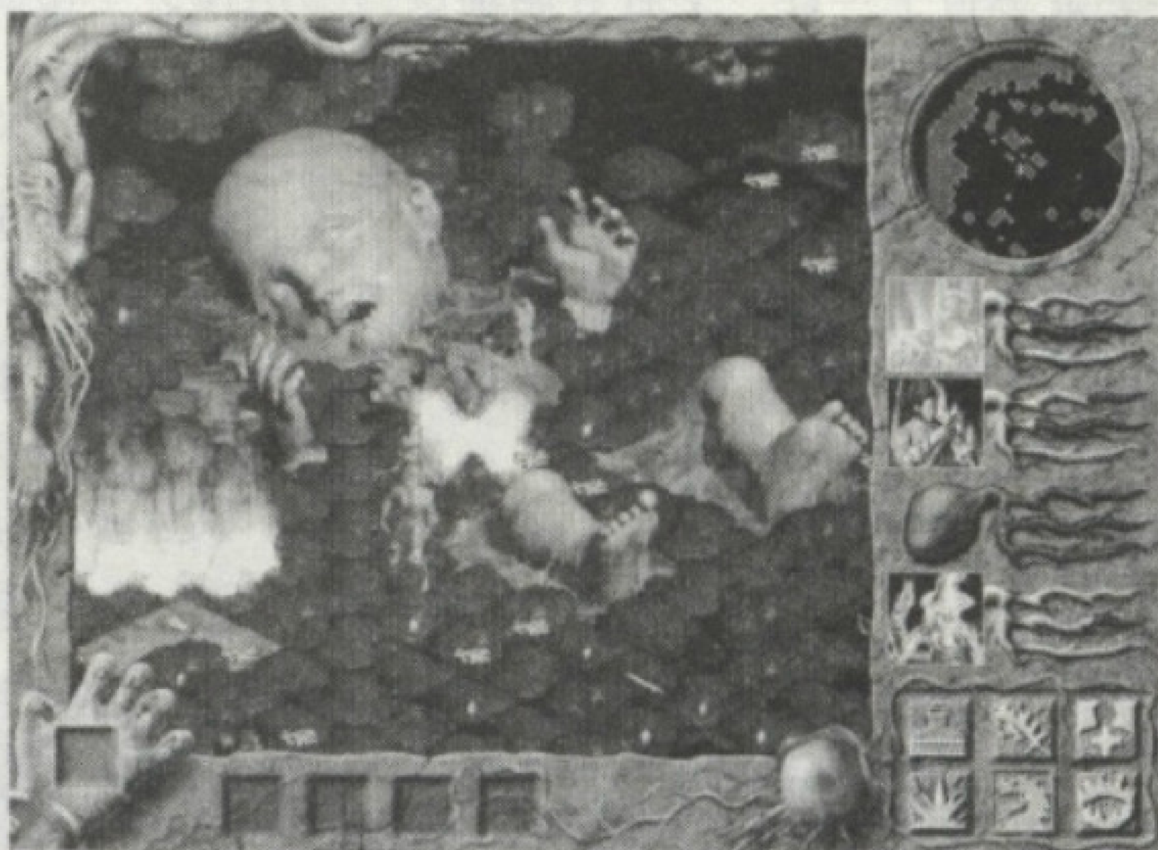
化不了冰，却能将周围的八个冰系结界打破（但要直接攻击才行），冰封战神尽管没有救出，却得到了项链——丰收女神，这是最后完成结局所必须的。再回到下方，发现兽骨桥可以通行了。消灭掉骷髅兵，里面还有座兽骨桥，有许多的狮子、骷髅和蝎子到处游荡。在中间的殿堂里，有一个手持斧头的骷髅王，消灭它！右下角的蟑螂屋里有一个黑暗系魔法师，如果你的队伍里有光明系魔法师，他就会攻击你。这时有个选择，没有以女狂战士来开始游戏的玩家一定要让黑暗系魔法师加入（只要先开除光明系魔法师，或者将其结合到女精灵身上），因为除狂战士外，只有他还有隐身术技能，而隐身术将在最后一关对付魔王时大派用场。

第九关 祭司心脏

这里真是个恐怖的地方，到处是血淋淋的残尸和残缺的脏器，偶尔还见到一只绝望的手掌从土里伸出来，随着各种哀嚎、冷笑和惨叫声颤抖着，连我的心都禁不住收紧了。在整个地图的北面、东面和西面都聚集着数不清的怪物，诸如拿着镰刀的死神、飘忽的触须法师以及一些形体奇怪的异形。由于队伍里各个伙伴的级别都有不同程度的提高，对付这些家伙也比先前相对容易了一些，冰系、火系、光明系魔法交替使用，但见冰龙四窜，更有熊熊火焰吞噬了无数怪物的身影。往东南方向走，发现出现了大批上身臃肿不堪的怪物，似乎是由于感染了某种病菌而引起的水肿。它们层层叠叠地涌上来，仿佛是要把自己身上的病毒传给我们一样。越往南走，这种东西就越多，而且还有一种全身肿得发红的东东不停地从地里冒出来，怎么也杀不完。无奈之下，只好冲出重围，向西边“逃窜”而去。

在地图最南方，找到了通往下一关“冰封神殿”的传送门，这也是我们整个旅程最终的目的地。抑制住激动的心情，继续往西走，发现那些“患”有水肿病的怪物越来越多，心里知道一定有什么在等着我们。终于，在西南方我们看到了传说中祭司的心脏正躺在一具巨大的婴儿尸体上搏动着。这个引起所有祸乱的祭司，死后还将他的心脏留在了人间，成为一切黑暗与罪恶诞生的根源。二话不说，我们立刻上前“刀剑相向”。这颗硕大的心脏本身并没有什么攻击性，却能唤起那些不断重生的红色怪物前来围攻我们。于是我们不断地施放冰系的冰龙或火系的火墙来阻隔住它们，另外再用狂战士的光剑和兽战士的爆击拳直接打击心脏。这样一直持续了不知多久，直到我快绝望了，并下定决心再进行最后一次攻击就撤退

▼祭司心脏



（补血的药品快用完了）时，忽然发现不再有怪物们冲过来了。等到烈火消退，才看见祭司的心脏终于完蛋了！我长长地舒了一口气，又似有所悟，打开物品栏一看，哈，黑暗魔剑果然到手了！

集齐了五件天界神器，最后再整理一下行装，就向“冰封神殿”出发了。

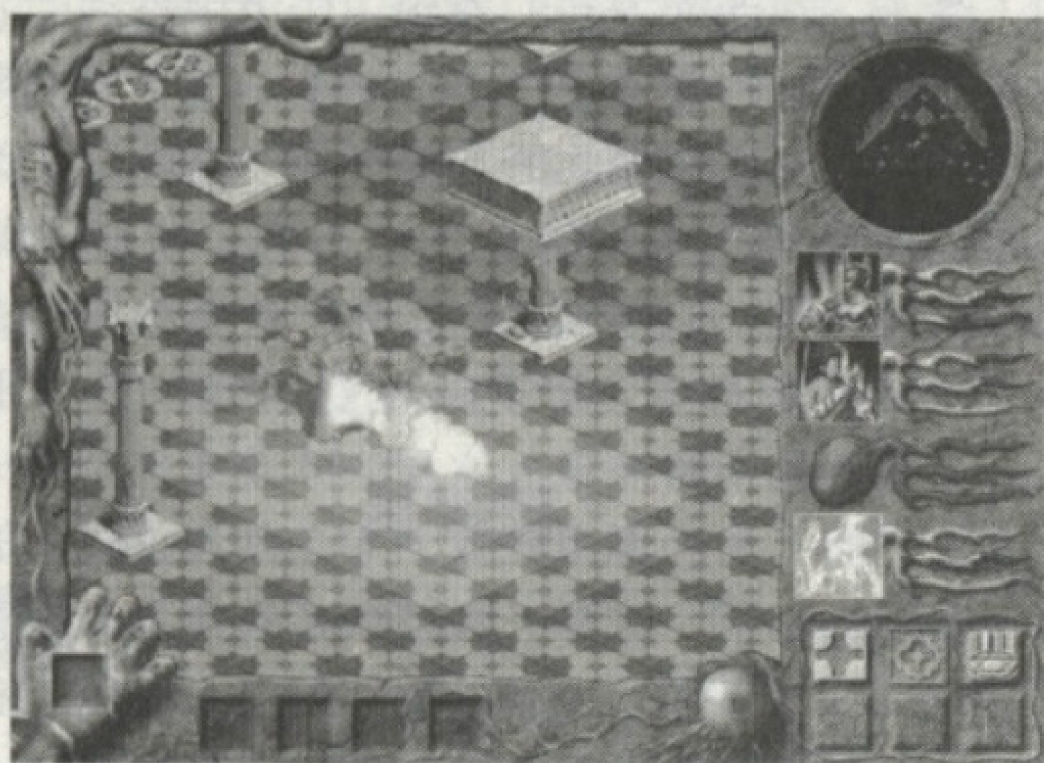
冰封神殿

第十关 冰封神殿

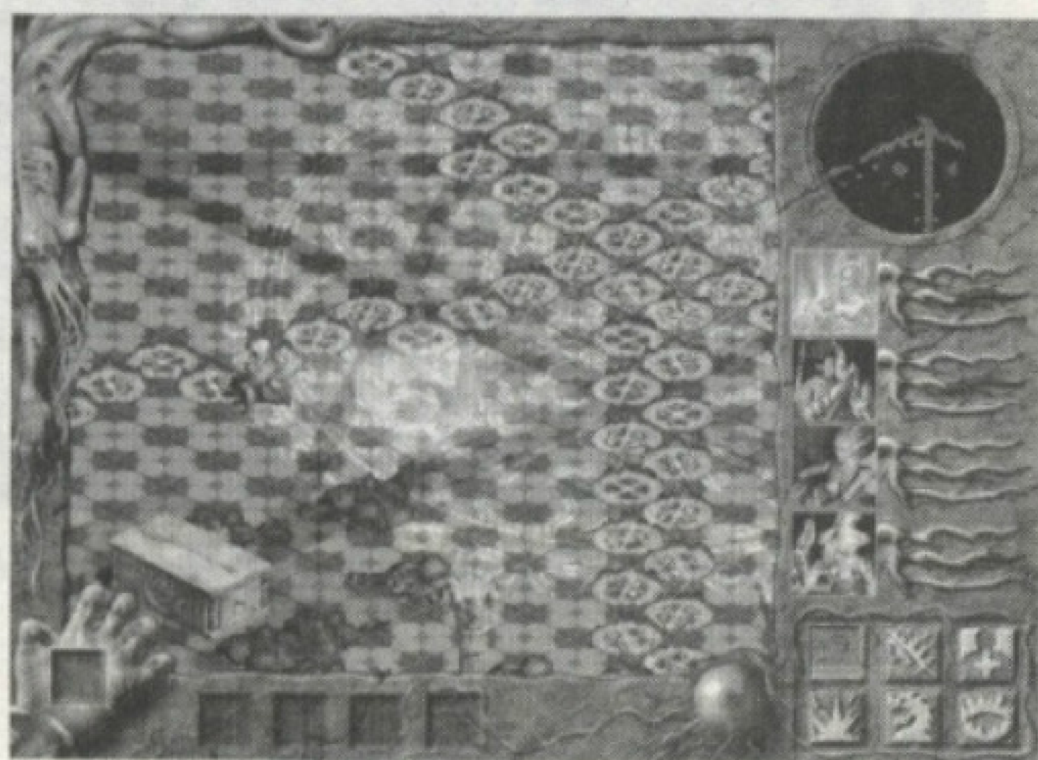
宏伟的神殿如今被从中心点呈辐射状分成了五块，每一个地方靠近中央的部分都有光明战士把守，这些全身盔甲的武士不停地发出光明系魔法攻击，任你英雄多么厉害，一会儿功夫就得完蛋，连补血都来不及。幸好我想起女狂战士的隐身术能够躲避敌人的任何攻击（虽然还是会被敌人看见），于是立刻祭起这个法宝，给队伍中每个人都加上了隐身保护，果然

一试奏效，在敌人千军万马中几进几出，均毫发无损。不过一定要注意的是狂战士的体力值不能到零，否则隐身术会自动解除，那时就惨兮兮了。

在这里将经历一系列空前惨烈、残酷的战斗！不过大家不用慌，山人自会教授各位一条必胜“妙计”——五个地方，五个祭坛，对应五把天界神器，每到一处就要放上一样。又有五座神坛，会出现五个极其厉害的，可称之为“终结者”的魔王。杀死前四个，才能进入下一个地方，不明白？且让我详细道来。


▶与魔王蝎作战

在第一个地方，烈火巨斧找到了它的归宿。解决掉光明战士后，接着是我们早已熟悉的大批地灵——当然是小菜一碟了。踏入最下端的神坛时，出现了第一个终结者——火系魔法师。对付她的最好方法就是用冰系最高级的技能——冰结界冻住她。然后四个伙伴一起上，各用自己最厉害的技能进行攻击，要注意的是施放冰结界的英雄体力值不要到零。在经过足足六分钟后，火系魔法师一声哀号，倒地的地方出现了一个红色的传送门。不过在进去前，一定要看看伙伴们是否还处于隐身状态。


▲ 分为五处的冰封神殿

在第二个地方，光明法杖也放上了祭坛。如法炮制消灭完所有的光明战士和精灵、运输兽、树人后，一定要先存一下盘（见识了前面的火系魔法师，想来自己也应该自觉了）。踏入神坛，一个高大的骑士冲了出来，还没等我表示出轻蔑之意，他一枪就将我的狂战士冻结了起来！天呀，他还会先下手为强呐！这下我可没辙了，除了……LOADING！第二回我学聪明了，先用兽战士逗出骑士来，在他攻击兽战士的时候，我伺机在旁边施放“冰结界”。OK！大功告成！这下骑士也该尝尝受冻的滋味了。然后还是大伙儿一块儿上，打了几乎有十分钟才让这家伙见了阎王。

在第三个祭坛上我放下了生命之手。光明战士和大量的雪牛、女兽人、狼人、蛇人并没有被我放在眼里，我担心的是又不知会从神坛里冒出什么东西。等到发现是一只又大又笨、只会吐火的翼兽时，才稍稍放了心。冻结！进攻！足足等了十三分钟，在我几乎绝望的时候，这个皮厚肉粗的家伙才终于变成了传送门。Oh！上帝！

接下来的地方我放上了暗黑魔剑。更多的光明战士，无数的骷髅、死神、双头怪、巨蝙蝠都没有吓倒我，但等看到神坛中蹦出了一个施放毒雾且可瞬间移位的石像鬼时，我可傻眼了。怎么能杀死它呢？不停的追逐没有任何结果，无意之中我发现小屏幕上出现了一个小红点，灵机一动，立刻移动过去。果然，石像鬼很快就出现在这儿。经过几次埋伏，终于被我冻住了它。哇，我长出一口气，马上存盘。接下来，只需在漫长的攻击中等待它的灭亡了。

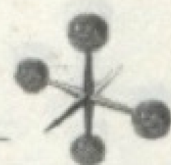
终于到最后的地方了，不知最终的结局会是怎样的？没有丰收女神的玩家，不妨抛开满屏幕的光明战士，直接放上雪弓，噢，过关动画出来了。只见五件天界神器发出的光芒汇集在一起，最终……

有“丰收女神”的玩家还得消灭光明战士，冲到中间的神殿放上项链。最上边神坛里的魔王蝎奉劝诸位不要碰他了，因为冰冻法术对他无效，而且即使你隐身，也会被他冻起来。另外开始的时候魔王能够瞬间消失移位，在被打回原形后虽不能隐形，但更厉害，被消灭后没有任何报偿。完整的结局不用想也知道该是什么了。总之，最后的胜利是属于——人民的！而我们，当然也是人民的一分子了！嘻……

电子艺界	出品公司
CD×1 载体	即时战略+RPG 类型
中文 语种	Win95/98 系统

总评 85

- 画面
- 音响
- 操作
- 剧情
- 娱乐





网络创世纪 Ultima Online

新手心得

火狐狸工作室可爱多

《Ultima Online》是世界上第一款3D图形化MUD游戏，游戏的背景时间设置为中世纪，在UO的大陆上有多座城市供玩家（操纵的角色）生活，每座城市都有它独特的环境供某种特定的工种生存。在海的那一端，还有许多小岛可供玩家满足探险的欲望。在UO的世界中几乎可以满足所有玩家的梦想，没有规定玩家必须做什么，因为它没有故事的主线，任何事的发生全由服务器上的所有玩家来决定，就像一个社会。玩家可以游手好闲做一个乞丐，也可以做做手工活当一个裁缝；做一个勇士——一个杀龙的勇士感觉一定不错，做一个终日独钓的渔人也没有人管。就算想满足一下内心中某种狂妄的念头，去做一个PK（PC KILLER）也无所谓。总之，在UO中完全可以通过自己的意愿与能力去创造属于自己的生活。

一、进入游戏

◆ 创建新角色 ◆

这里有三个选项供选择：Adventurer(冒险者)、Merchant（商人）和Advanced（高级）。

在前两个选项中，UO中所有的职业已经被做了划分，分为冒险者和商人，也可以理解为战士与轻工业者。如果不是一个心比天高的人，只想就某一领域做一尝试，或已经打算好从事某个职业的话，可以从这两个选项中进入。当然，也可以随意选择任意3种技能让角色掌握，从下拉菜单中选择感兴趣的技能就可以了。如果E文足够好，可以通过旁边的介绍来了解这种技能的大概情况。注意，技能与刚才讲的职业有所不同，要更复杂些。

选完之后按右下角的三角按钮进入下一环节。请注意，如果直接选择了某种职业的话，那下一环节中人物的三项技能就是固定的了。

◆ 配置人物属性 ◆

UO中的人物能力属性是从3个方面来配置的：Strength（力量）、Dexterity（灵敏）及Intelligence（智力）。技能指数也需要配置。

在UO人物的3种能力属性里，Strength（力量）是最不好提升的，也就是说如果在初始配置时把力量值设的太小的话，那进入游戏后想再将力量提升到较高程度是很不容易的。而灵敏及智力两种指数，相对力量指数，在游戏中是较好提升的。我建议大家在这里将Strength（力量）设置为45，Dexterity（灵敏）设置为10，Intelligence（智力）设置为10。这样，不管从事什么行业，至少能够拿动自己的行头。当然，这也不是一成不变的，需要具体情况具体分析。

二、使用（不按先后次序）

1. 鼠标使用

鼠标的左键主要用来使用或移动物品，右键则用来移动角色。要使用物品时，请双击，如果这件物品的使用必须和其他物品像结合的话，指针就会变成一个圈，里面带一个像十字一样的东西，然后再在那个“其他物品”上单击就可以了。比如裁缝做衣服，方法是先双击裁缝工具，然后会发现鼠标指针变样了，把这个光标移动到布上，然后单击鼠标左键就可以了。移动角色时，光标离角色远，则角色会跑向光标所指方向；若光标离角色近，角色会自动步行至光标所指方向。

鼠标左键

按二下时：使用物品、决定选择、开启状态栏。

按住时：移动物品、移动视窗。也可以将角色往箭头方像移动。

鼠标右键

按一下时：查询物品、人物名称。

按二下：让角色自行移动至指定地点。

2.UO的基本快捷键定义：

ALT+R：地图。双击地图或者再按一次ALT+R可以实现放大。

ALT+J：对话记录。这里显示的是所有屏幕上出现过的信息。包括和NPC的对话，服务器信息，及他人之间的对话。

ALT+O：系统设置。所有游戏的系统设定都在这里，音乐开关，对话显示等等，还有最重要的MACROS（快速键）设定也在这里。

ALT+I：背包窗口。打开背包。身上携带了什么都可以从这里看见。

ALT+P：纸娃娃窗口。可以通过这里打开大部分窗口，如果你忘记了其他指令，ALT+P也许能帮你一些忙。从这里还可以看到自己（角色）的音容笑貌。

ALT+S：状态窗口。从这里可以看到你各种状态指数的数值。

ALT+B：魔法书窗口。如果没有魔法书，则该指令不能使。

ALT+K：技能窗口。通过这里可以看到所有技能的高低。方法是双击每个项目前的花样标志。

ALT+C：战斗/和平模式切换。按下这个快捷键，会发现鼠标指针变成红色，角色也弓起身子做战斗姿势。此时如果把鼠标指向某人或某动物，则角色将开始自动攻击对方。这是我很不情愿却又必须要介绍的一组键。希望大家在使用时一定要谨慎小心，切记不要出现误伤，那样对人对己都无好处。

CTRL+B：鞠躬。想做一个UO里的绅士吗？在遇见女士或尊贵的朋友（比武大会冠军之类的）时，可以用这一组键来表达自己的敬意。

ALT+鼠标左键：单点某人，启动follow跟随功能，人家走到哪儿你就跟到哪儿。想取消此功能，按住ALT，再单点自己就可以取消。

3. 基本窗口

纸娃娃窗口（ALT+P）：这个视窗是用来帮人物装备护甲、武器与服装的，只要装备了任何物品在角色身上，可以马上在这个视窗看到变化。

窗口下方显示着角色姓名、名誉等级、职业三项资料。

HELP：呼叫GM（GameMaster）解决游戏问题（需服务器支持）。

OPTIONS：打开系统设置菜单。

LOG OUT：离开游戏。

JOURNAL：打开对话记录。

SKILLS：打开技能窗口。

PEACE：切换一般/战斗模式。

STATUS：打开状态窗口。

状态窗口（ALT+S）：这里从十个方面显示了角色的属性与目前状况。

如果按了右下角的“-”，则窗口缩小只显示H：力量，M：法力及S：精力三种状态。

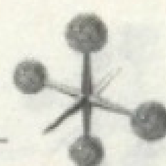
4. 得力朋友-NPC

UO中每一个城里都有NPC，NPC的用处很多。他们能传授技能，能卖给商品，收取旧货，还可以接受玩家的雇佣为其干活。每一个人在UO里的成长都离不开NPC的帮助。

每个NPC都有自己的名字，如果没有看到他们头顶显示的名字，可通过双击该NPC，从弹出的窗口中得知。当你要和他们做买卖或询问时间或任务时，需要以他们的名字做开头输入对话（命令）。如果附近只有一个NPC的话，也可以简单地输入“vendor 命令”来和NPC交流，vendor是卖主、小贩的意思。但NPC多的地方此方法不合适。如果在城内受到威胁，可以通过Guard命令，召唤城中守卫保护。

5. 我爱宠物！

宠物是个很好的东西！有了它们，生活在Brintinna大陆上的日子将变得不再孤单和无趣，它们可以和玩家一起嬉戏，也可以为保护玩家的安全而不顾自己弱小的生命去与敌人奋力搏击。唉，我的老鹰Flyer就是为了保护我免遭骷髅袭击而英勇献身的！默



哀三分钟……

从专门卖动物的NPC手里买回宠物后，第一件事是给新朋友取个名字。用光标拉拽它，就会拉出一个显示宠物生命值的窗口。如果买的是一条狗，那窗口上会显示Dog，在Dog后面点一下，会出现插入光标，就可以修改名字了。宠物宠物，首先要宠。没事儿的时候和它聊上几句，UO中的动物可是通灵的哟，E文好着呢。另外，能否保证它们的温饱，我想也是宠物们很关心的问题。小学自然课里的动物基本常识大家一定都有印象，像狗吃肉，猫吃鱼，马吃草这类的就不用我讲了。喂养的方法很简单，把食物往它身上一放就可以了，如果宠物“挑食”，根本就不吃，那食物就会自动退回背包中，一点不浪费。

6. 城市

UO中共有八个大城市和若干小镇可供玩家选择（虽然不及世界十大城市壮观，不过游戏里嘛，也可以了），这些城市有的位于大陆腹地，有的位于沿海，还有地处小岛上的城市……在游戏初始的设定中需要选择最初所在的城市。当选择好了城市时，了解清楚该城的布局是必不可少的。所以建议大家先在城里甚至城郊东西南北地走上那么一圈儿，再到网上去找自己所在城市的地图，结合实地考察，仔细地了解自己的城市。日子久了，就可能把地图背下来了，这样就大大地方便了出行和战斗。另外，UO里还有不少地宫，怪物经常出没在里面。去那里走上一圈儿，可以锻炼技巧，幸运的话还可以小赚一笔，因为怪物总是很有款的……

7. “企事业单位”

UO像一个社会，生活在Britaina大陆上不应该成天沉浸在无休止的练功，有钱的时候也应该去改善生活享受一下，或者买些好设备让自己前进的道路更平坦些。所有的“企事业单位”在房屋的门前都会挂一块有图案标志的门牌，通过这个图，可以找到想去的地方。

8. 交易

向NPC表示想做买卖后，屏幕上就会弹出一上一下两个卷轴。上面的一个显示的是NPC手里可卖的商品或身上携带的可卖商品，每种商品均标明了价钱）及现有物品数量。双击商品的名字，就会在右下侧的卷轴中显示出来。如果该商品想多要几件，则可以通过右下侧卷轴中那种商品后面跟着的加号减号来控制数量的多少。全部选择好商品后，在右下侧的卷轴中，有一个背景为红封漆的对号，点一下这个对号，然后会显示出玩家的名字，稍等片刻物品就会到背包里。如果是宠物什么的，就会出现在地上。NPC会客套几句，然后离开。

9. 住房

当有了钱，有了宠物，有了精湛的技艺和让人羡慕的装备，甚至有人愿意和玩家共渡一生（仅限UO中）的佳人时，是否想过应该买一栋属于自己的房子，建一个温馨的家呢？当然，做单身贵族也是很好的选择。房屋有各种形状和尺寸。小的有石头屋、茅草屋；大的有城堡、商店和要塞等等。

◆ 购买 ◆

房屋都是通过房产商来买到的，实际上买到的也只是一纸契约罢了。房产商不接受现金（他们接受刷卡，呵呵），玩家也没力气把至少4K的金币背在身上——所以，有关房产的交易，都从银行直接走钱。先找到房产商（一般在杂货店或者房产公司里），向他们下达“Buy”的命令，就会看到他们销售的各种房屋契约权状，挑一个中意的房屋形状购买（看房子，一要注意朝向，二要注意标明的是建筑面积还是使用面积），花费会自动从银行中扣除（所以要先保证银行里有足够的钱）。

◆ 盖房子 ◆

房子盖在哪儿呢？建议在城外找一个人烟稀少的地方修建（野兽也要稀少些）。找好了地点，注意要平坦的地面，地上有树或有人挡着都不行。打开背包，按两下刚买到的契约，就会出现一个半透明的房子，用光标移动它调整好位置，然后按下鼠标，一栋属于自己的房子就出现了！

◆ 钥匙 ◆

与此同时，会有一把钥匙出现在你的背包里。一共会有2把钥匙，另一把已经自动存在你银行的保险箱里了。请小心保存你的钥匙，以免丢失。另外，如果你有符石，请切记不要把符石和钥匙同时放在背包里，万一被PK了，那就等于是请对方去你的家了吗？

离开家之前先按背包中的钥匙二下，再把光标移动到门上按下去，这就是给门上锁，没上锁的门可是任何人都能自由进出的哟！想试试门到底锁上没？把钥匙丢在地上（看看四周有没有人），然后双击门，如果系统显示门已经锁住就算可以了。

10. 我们的饭碗 -Skill(技能)

UO里有40余种技能，但其中比较好的技能例如裁缝、抄录、箭术等也就20来种。而每一种技能又和若干技能有相关联系。也就是说学习箭术可以附带学习战术、制箭工艺，学习木工活儿可以附带学习伐木技

术，有些像上大学时读新闻还要学习大众传播学、摄影学概论等等学科。这些相关技巧的划分都很普通，仔细想想就能联想出来。

学习技能时，初期可以依靠NPC传授，不过NPC只能教到一定程度。还可以配合人偶(dummy)或和好友相互练习来提高技能。实战是最好的锻炼，可以去野外和怪物较量一番。但技能需要常常练习才会有提高，不练习技能值会减退。而且所有的技能都不可能升到100，在练习一种技能的同时，也会导致其他技能降低，需要好好平衡一下。

虽然提升技能的最好途径是使用这个技能，UO中还是为我们提供了另一种提升技能的方法“观察学习法”，这种方法就是站着面对一位伐木技术为60的伐木人，看他伐木。持续一段时间后，自身的伐木技能可以提升到最高20。但是这种方法学习速度慢，而且数值上升的也有限制，最多只能升到对方技能的三分之一。使用技能时可以ALT+S调出技能，然后选择要用的技能双击，但前提是前面必须有蓝宝石。

11. 武器

虽然UO的各种技术中能分出轻工重工，但我相信每个人都选择了一种防身自卫用的战斗技术。要战斗就要有武器，一个好的武器可以配合熟练的战斗技巧，轻松击败对手，一个好的防具可以为战斗增添信心，保护生命安全。防具方面，如果使用一只手拿的武器，就可以考虑在另一只手上拿一只护盾。同时建议到城里的杂货店去买一套穿着合适的护甲，这样才可以在战斗时有效地保护自己的身体。

武器方面，共分为刀剑、刺戟、斧头、杖与弓箭等五大类武器。除弓箭是远距离攻击武器外，其它都可以用于近距离作战。

12. 公会

公会是UO里玩家自发成立的一种组织。公会的成员穿着同样颜色的衣服，名字后面都多一个公会的名称等等，看上去像个江湖帮派。有了困难，公会的朋友会来帮助，公会有了敌对势力，玩家也要为公会的存在而奋不顾身上前战斗。当然，公会不一定非要战斗，也有许多轻工业者成立的公会，他们依靠公会调配相互之间的金钱，使各自能够更方便地赚钱发财。

13. 名气系统（Reputation System）

这里的名气可不是说某某大歌星有多少人气那个意思，实际上就是名声、名誉的意思。名衔由两部分数值组成的坐标来决定——名望(fame)和善恶(karma)，可以通过“乐善好施”的举动提高名气，但当名望与善恶两种数值都达到一定高度时，想再提高就不很容易了。UO和其他游戏不同，虽然很大程度上拥有绝对的自由，但整个游戏中名气系统将把所有玩家分成不同的等级，从名誉上给予划分，如果对方成分不好，比如什么阴险的某某，什么欺善怕恶的某某，这种人咱能跟他呆一起吗！有句老话谁都知道，“近朱者赤，近墨者黑”，我们得多和“值得信赖的某某”、“正派的某某”这样的人交往。名气的好坏对角色本身并没有多大影响，无非是“背个坏名声”。但恶名声的出现，一般都伴随着违法事件（例如PK）的发生。所以，那时候就不光有恶名声，连名字也会变色，这就将直接影响到在城里的进出了。红色名字是杀人犯，灰色是罪犯，蓝色是正常人。

三、服务器列表

和许多免费主页提供商一样，UO这个免费的馅饼也不是很容易就吃到的。下面是几家相对还稳定的服务器主页，可以从这里找到适合自己的服务器。不过，GM们的日子也不好过，他们何尝不希望自己的服务器被广大玩家称赞呢，所以，如果服务器有什么问题，不要轻易去指责GM，给他们些时间，他们会做好一切的。

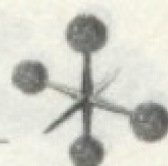
1.jarry's server
服务器网页：http://uo.soex.com
LoginServer=jxuo.soex.com,8888
LoginServer=202.101.241.213,8888
注册：http://159.226.230.101/uoserver/server.htm

2.南海Server
服务器网页:http://202.104.16.86/person/nhlh/uo/uoindex.htm
LoginServer=172.19.201.127,2593
LoginServer=172.19.201.91,2593

3.河南UO server:
LoginServer=202.102.245.52,2593
注册：http://202.102.245.47/soft/game/uo/

4.Wolf Server:
LoginServer=202.96.162.66,2593
注册：http://202.96.162.66/main.html

最后提醒大家遵守各服务器的玩家规则，无规矩不成方圆，在有秩序的UO世界中生活，才能使我们彼此玩得更好！





网络创世纪的故事——开端

北京 Urza

虽然Urza不知道不列颠尼亚这块上古大陆是从何时起浮现于虚空之中，却亲身经历了这里混乱的开始。今天，Urza决定结束这段旅行。但他知道，这只是自己的终结，而不列颠尼亚的混乱才刚刚开始……

在不列颠尼亚中尽快成长是这里生存的法则，而一年前Urza刚到这里时，对许多事都一无所知，只是在兴奋和雄心壮志的推动下，迈出了第一步。忍受枯燥的击打木人，Urza终于能够在三回合内了结一只巨鼠；每次从与公牛搏斗的伤势中恢复，Urza都如脱胎换骨般强壮。规律的生活并没使Urza感到寂寞，在前后不到一个月的日子里，他结识了不少有趣的朋友：Dr——一个强壮、荣誉感极强的剑士，虽然时常会和低级的鼠人打得难解难分，但对自己的未来从不怀疑；Blackwood——一名专心于发家致富的弓箭手，从不放过猎物身上任何有价值的东西。也许是日子过得太平静了，偶尔出现的怪物都被Urza当作无聊生活的调剂。面对不列颠城中淳朴的市民和平凡的冒险者，他常常怀疑关于PK的种种可怕传说，是否出自这些世代和睦的人们对冒险刺激的向往和幻想。“PK……就让他来吧，他会后悔的！”Urza总是用这样的话中断自己的疑虑。

不列颠尼亚的一天很短，Urza最喜欢踩着夕阳、带着满载的猎物和喜悦回住处。其实，所谓住处，只是不列颠城外一个废弃的城堡，虽然Urza不愁生计，但最低的房价对他来说也是天文数字。和往常一样，Urza径直跑到古堡的3层。然而，等待他的却是地板上的一具尸体。

Urza当然不是第一次见到死人，所以感到的是震惊而非恐惧。行囊散落一地，尸体身上的伤痕只有一处，很明显，是致命伤，在创口周围是焦糊的痕迹，显然是受到强力魔法的致命一击，仅仅是一击！PK！

“是你干的？”一声喝问从Urza身后突然爆出。

跳跃、转身、拔刀，Urza几乎是同一时间做完这些动作，但却显得有些气喘吁吁。昏红色阳光穿过古堡的石窗，照在一人一骑的背上，余晖和着尘土弥漫在整个房间之中，Urza感到完全被笼罩在这个神秘人的阴影之中。

“这人是不是你杀的？说！”陌生人盛气凌人地逼问。

“不是。”Urza一边回答一边收刀，他已知道对方并不是凶手。

“那你刚才在干什么？”陌生人又问。

“你是谁？”Urza反问。对这个陌生人的无端盘问，Urza已感到一丝恼怒，虽然对方显然实力雄厚，但Urza并不是胆小怕事的人。

陌生人没有回答Urza的问题，也没有继续盘问，似乎他也觉得自己刚才的问话有些无理，但并没有要道歉的意思，只是甩蹬离鞍下了马，走到尸首旁俯身仔细查看。这时，Urza才看清陌生人的长相，阳光经过银亮的甲胄映射到他脸上，这是一张年轻、自信的脸，看起来和Urza的年龄相仿。

“这人我认识，能杀他的人不多。”陌生人说，看来他已确定Urza不是杀人者，但强烈的自尊心阻止他为自己的无理道歉。

“是PK吗？”Urza的问话显得有点儿明知故问，他只是想缓和一下气氛。

“嗯，最近这一带出现了一个挺厉害的PK……实力还算凑合。”陌生人似乎并不把PK放在眼里，边说边准备上马离去。

“你是谁？”Urza又问。

陌生人将幽蓝的斗篷漂亮地一甩，扳鞍上马，看了Urza一眼，充满荣耀地说：“正义代表——蓝龙骑士团副会长JAMES。”

伴着散碎的马蹄声和甲胄磨擦声，JAMES离开了古堡，Urza这才意识到自己并没有想象中那么镇静，否则刚才不会对JAMES的到来没有丝毫察觉。

这一天对Urza来说真是特殊日子，他突然感到自己还有太多不懂的事，不列颠尼亚仍然是个未知的世界，还有许多神奇经历在等待自己。伴随着激动和兴奋，Urza一夜未睡，但他没有料到，他所期待的“神奇经历”已悄悄地走近了他……

日子依然这样过着，虽然心中有所向往，Urza仍然须要打猎来维持生计。金秋是打猎的好季节，这几天，Urza总是和Dr、Blackwood一起行动，今天也一样。面对成群的猎物，3个人分头围捕，默契的配合令3人得心应手。然而，Urza丰收的喜悦很快被Blackwood的呼救声斩断。Urza摧马循声追去，茂密的树林令Urza焦急的心情火上浇油。不远处，Dr的身影也在向Blackwood的声音处奔去。

“啊！老B挂了！”Dr惊呼，“有PK！”

只见Dr跃过倒在血泊中的Blackwood，向一个黑影冲去。Urza看了看惨死的Blackwood，疑惑和焦虑顿时化作满腔怒火，抽刀纵马冲向黑影，凌厉的刀风斩断纠缠的树枝荆棘。渐渐的离PK越来越近，Urza已

可以看到他身上的黑色劲装，在风中显得异常灵活。PK一面逃跑一面用双手做着施法的姿势，他竟然可以边跑边施法！离PK更近的Dr已经遍体鳞伤，由于PK始终和他保持距离，他的剑根本无法碰到敌人，愤怒已使Dr顾不得伤势冲向敌人。终于，Dr追上了他！长剑卷动飘忽不定的光芒直袭PK，那PK的一个魔法手势刚刚做完，闪动已不再灵活，Dr的长剑刺中他的右肋，一道鲜血标出！虽不是致命一击，但已构成重创。然而这时，PK的伤害术也击中了Dr，本已伤痕累累的Dr一声不吭就倒在马上，长剑还紧紧地握在手中。Urza已出离愤怒了，一声爆喝，长刀脱手飞出，挂着怒火袭向PK。眼看刀尖将穿透PK时，突然间，只见那PK做了个奇怪的手势就消失了，更准确地说是隐身了，只剩下长刀稳稳地钉在树上。Urza感觉到一股散乱的气息围绕在周围，可以肯定PK就在附近，他在恢复伤势、积攒魔法力。Urza将刀从树上拔出，摆出防御姿态，雪亮的刀锋象是凝在空气中一般。时间一秒一秒地过去，那股气息也越来越强，从散乱到凝聚……在身后！Urza疾速回身，只见那PK刚刚现形，手中正做着魔法手势。Urza挥刀猱身直上，冲到一半就感到一阵眩晕，这是被伤害术击中造成的。Urza觉得体内力量在迅速流失，但仍不顾一切冲到PK面前，斜肩带背就是一刀。PK也惊于他的勇猛，匆忙躲闪，手中第二个魔法便发不出来。Urza深知魔法的弱点，以快打慢，迫使PK每施法一次魔法都要付出代价，但即使这样，Urza也已遍体鳞伤……远远地，不列颠城庞大的身影已依稀可见，PK突然意识到什么，突然拨马跑开。

“好小子，想引我入城，然后找帮手。”PK冷笑着说。

“嘿嘿，被你看破了。”Urza喘气道，“不过已经晚了，帮手已经来了，就在你身后。”

“想骗我回头？哼！幸好我发现得早，不然真被你骗了。”PK有些得意。

“谁骗你了？”Urza的表情有些难以琢磨。

随着一下树枝被踩断的“咔嚓”声，PK几乎在马上跳了起来，当他回过头时，看见一人一骑背对着夕阳向他走来。银白的甲胄在余晖的映射下发出火焰般的光芒，幽蓝的披风在红光下渗出淡淡的紫色，JAMES踏着落叶慢慢走来。

“你怎么样？”JAMES看了Urza一眼，淡淡地问。

“死不了，他就是那个PK。”Urza感到放松了许多。

“你回来了？”JAMES回过头对PK说，似乎他们认识很久了。本来放松了的Urza一下子又紧张起来，不只是紧张，Urza还感到一丝寒意，这种感觉象是恐惧，并不是对死亡的，而是对欺骗的恐惧。

“是JAMES啊，好久不见了。”看来这一回，轮到PK放松了。

“你放过他吧，他是我的朋友。”JAMES对PK说。

“你的朋友？好吧，看在你的份上，我就放过他，我知道你最对得起朋友了。”PK的语气似乎在讽刺JAMES，而JAMES好象也有一点尴尬。

“你快走吧。”JAMES对Urza轻声说。

“你怎么了？他是你一直在找的PK啊。”Urza喊。

“他也是我的朋友……”JAMES回答。

“哈哈，我听说由于你犯忌，被封存能力100天，现在的你还不如眼前的这个Urza，是不是又做了什么对得起朋友的事了？哈哈……”PK对JAMES大笑道。

Urza不知说什么好，只是对那PK的怒火在不断上涨。

“加入我们吧，JAMES，我知道，骑士团对你是不公平的，就象当初对我，其实我们一直是朋友啊，连命运都这么象。”PK对JAMES说。

“……”JAMES的表情有些难看，显然，考验他的时候到了。

……

“你先回去吧。”JAMES对Urza说，“我还有事和他说。”

“说什么？”Urza大喊，“谈条件吗？”

“你知道骑士团对我做了些什么吗？你知道吗？”JAMES显得比Urza更气愤。

“我不知道。我的朋友都被杀死了，我是来为他们报仇的！原因很简单，他们是我的朋友！”Urza的声音平静了，“你还记得我们上次见面时的奇景吗？你当时要为那个人报仇的！”

“现在不一样！”

“有什么不一样？”

“……”

“正义代表——蓝龙骑士团副会长JAMES……哈哈”Urza一边说一边将刀握得更紧，准备进行最后一击。

正在Urza蓄势待发时，JAMES突然暴起，伴着一声大吼拔剑劈向PK。几乎是同一时间，PK发出了一声轻轻的叹息，JAMES随着这叹息缓缓倒下……

“JAMES，你何苦呢？”PK丢下这句话转身离开了，一个孤独的身影随着落日的余晖逐渐消失在远方……

Urza呆呆看着JAMES的尸体，头脑中一片空白，他希望自己做了一场梦，他不知道自己该怎样面对复活后的JAMES。

“空气中的精灵，跟随我的意志……”Urza缓缓举起双手，一道霹雳从天而降……





以前一直看着各式各样的网站如雨后春笋般建立起来，包括商业的和个人的，一时间让人感到还处在婴儿期的“国网”正在茁壮地成长起来。不过最近一段时间，随着很多免费个人主页的停止申请，不少原来伴随着我们这些网民成长的著名个人站点渐渐地陨落了。不知道是这些站长对维护主页失去兴趣了呢？还是由于其它种种原因无法继续维护下去了。这种让人在感情上难以接受的事情让我思考许久，象这种网站关闭或停止更新的事情在商业站点中可是很少出现的，个人站点是个性化的东西，多数是靠个人的兴趣支撑着，而我们当前的社会事事都掺杂有经济因素，所以商业站点运作起来，无论在经济上还是人手上，都比个人站点要强大稳固得多。这些个人站点将来何去何从，是被别人收购成为商业站点，还是从目前现状中寻找到一条更合适的解决之道，让个人的兴趣和事业或其它创作原动力结合起来，使得自己在网上的小家长盛不衰，这个问题确实值得我们好好思考一番。

好了，抛开这些沉重的话题，还是听掌柜的我把这一期补丁给大家介绍一下。这回我特地找来几个对玩家们来说非常有用的东东——DirectX 7.0中文版安装程序、《天旋地转III》的补丁和修改器，以及《彪马街头足球》的修改器等等，还是那句话，闲话少叙，请入铺一观。

DirectX 7.0中文版安装程序

我们现在使用的操作系统完全处在微软的“强权统治”之下，虽然有Linux在那里苦苦挣扎，意欲闯出自己的一片天空，但似乎为时已晚。如果是当年比尔·盖茨刚刚出道时，也就是操作系统之间的竞争还处在自由竞争阶段时，可能Linux还有希望成为未来操作系统的统治者，但现在一切终成定局，它只能成为其他操作系统爱好者，或是对微软产品心存抵触情绪的人之首选了。而我们这些普普通通的玩家只有瞪着眼睛，接受微软给我们送来的丰厚礼品——DirectX 7.0了，因为我们别无选择。

使用方法：直接运行\dx7子目录下的文件directx7.exe，接着系统会告诉你，需要一段时间更新系统程序。以后按照提示要求去做，就可以完成安装了。

《天旋地转III》修改器

Descent III

《天旋地转III》这部双光盘的飞行射击游戏可以算得上是一部很经典的游戏了，早在它的前两代，我就已经爱不释手了。这回有机会拿到这套游戏，自然要好好过把瘾，晕上一晕了。不过可惜我没有手柄，所以打仗的时候特别吃亏，总是稀里糊涂地被敌人打死，因此我不得不求助于这个由CES制作的修改器。

使用方法：运行\d3t子目录下的文件Descen3t.exe，在修改器面板上按下所有的Freeze按钮，再进入游戏就行了。在游戏中你将永远不死，且弹药无限。

《天旋地转III》1.0到1.1版补丁

Descent III

这个东东就是《天旋地转III》的补丁，它可以将你的1.0版文件升级到1.1版。

使用方法：运行\d3up子目录下的文件d310_11.exe，然后按照提示去做就行了。

《彪马街头足球》修改器

Puma Street Soccer

前些日子，《彪马街头足球》似乎炒得很火，甚至还请了李金羽作为游戏代言人，不过玩过这个游戏后，感觉却是一般，与FIFA系列的差距还是不小。不过用来消遣也是不错的，有时间的话还是可以玩一玩，这个修改器可以修改游戏的不少属性。

使用方法：先运行游戏，然后按Alt+Tab键切换到桌面上，再运行\puma子目录下的文件Pumasst.exe，接下来要做的事情就是修改所有你想改的东西，最后切换回游戏就行了。

《潘多拉盒子》修改器

Pandoras Box

《潘多拉盒子》是微软最近推出的一部以解谜为主的游戏，玩家在其中共能遇到10大类，总计350种谜题的变化，堪称是《第七位访客》和《第十一小时》之后，又一部绞尽玩家脑汁的冒险游戏。这个东东就是它的修改器，但愿它能让诸位玩家在游戏中心情略微舒畅些。

使用方法：运行\panboxt子目录下的文件panboxt.exe，再进入游戏，在游戏中分别按下如下几个热键即可实现相应的功能：（注意，如果你在解谜过程中按下这几个热键的话，那么在你解决完问题前，这几个键的功能是不会发挥作用的。）

F9：最多的暗示（Hints）

F10：最多的自由度（Free）

F11：无限的暗示

F12：无限的自由度

《星际争霸——母巢之战》1.06版补丁

Starcraft:Brood War

这个战网客户端的补丁较之1.05版主要多了以下的功能：

1. 增加了对《魔兽争霸II》战网版的支持。
2. 完善了对战网聊天命令的支持，玩家只要按一下Tab键就可以了。
3. 修改了在战网上出现的一些小毛病。
4. 在服务器端忙的时候显示取消的对话框。

使用方法：只要将\bw子目录下的文件bw106.exe复制到游戏所在目录下，然后运行它便可以自动完成升级。

《割喉岛》修改器

Cutthroats

在国外，《割喉岛》的传奇故事就如同我国的武侠小说一样，一直为人们所津津乐道，因此它不仅被改编成电影，同时还被改编成了游戏，这个东东便是它的修改器。

使用方法：先运行/cutthrt子目录下的文件cutthrt3.exe，然后进入游戏。在游戏中按Alt+Tab键切换回桌面，点击修改器界面上的四个按钮，分别能获得无限的枪手（Gunners）、水手（Sailors）、金钱（Money）和水兵（Marines）。

《模拟城市3000 中文版》地图——新上海

SIMCITY3000

《模拟城市3000》一直深受广大玩家的喜爱，人气长盛不衰。最近又有一位名叫“大红旗”的玩家，亲手制作了一张上海地图。这个地图的时间是2177年3月20日，其中人口的数量是1334833，而这位老兄为大家留下来的活动经费是999999999大元！？这可够我们折腾上一阵了。

使用方法：如果你安装了《模拟城市3000》这个游戏，那么直接双击运行/shanghai子目录下的文件BigShanghai.sc3，便可以看到美丽的上海了。

《影子人》最终存档

Shadow Man

前些日子刚刚玩过《影子人》这部游戏，它给我的第一感觉就是图像真酷。不光是光影效果，就连游戏中一些极小的细节都表现得淋漓尽致，所以我推荐显卡够给劲的玩家应该玩一下这部游戏。这里提供的东东是它的最终存档，有了它，玩家就可以直接看结尾画面了。

使用方法：先备份原来的Save目录，再将\shaman子目录下的所有文件拷贝到游戏所在目录下。开始游戏后，选择其三个存档中的第二个存档，便可以看到这场令人胆战心惊之旅的结尾画面了。

《地球2140》金钱修改器

这个东东就是《地球2140》存档的金钱修改器，使用起来比较容易。

使用方法：运行\earth子目录下的文件ear2140e.exe，然后点击File打开下拉式菜单，在里面选择自动探测存档文件类型（AutoDetect），接着选择你安装游戏的目录，并在下面打开你想修改的存档就可以大改特改了。

主力站点

今天为大家带来的主力站点是由嘘嘘乐网络工作室制作的游戏乐园（http://202.96.104.36/xuxule/game/）。这个站点除了有我们需要的补丁和修改器外，还有攻略秘技、试玩演示以及周边下载等，可以说除了游戏新闻这个做起来最让人费神的栏目外，其余的全有了，还是值得玩家们去看上一看的。





上海　天骄创作室：雷鸣

星球大战前传——极速飞车

Star War:Racer

游戏中按下BACKSPACE（退格）键后输入以下字符串以获得相应的秘技功能:

oldcode: 显示“debug 1”，再键入一次显示“debug 2”。

happy: 3号武器威力加强，再键入一次恢复正常。

from above: 将视角改为俯视，再键入一次将视角设为尾随。

maughty naughty: 将视角改为尾随，再键入一次恢复正常视角。

but I feel so good: 原力之光改为红色，再输入一次改回紫色。

perfection: 原力之光一击必杀，再输入一次恢复正常。

slowmo: 慢动作模式，再输入一次恢复正常。

beyond cinema: 过场电影变为字幕盒模式，再输入一次恢复正常。

turntables: 关闭所有秘技功能，若想恢复只能重新进入游戏。

I lide to cheat: 获得所有武器，2、3号武器加500发弹药，4号武器加5发弹药，5号武器加1发弹药，6号武器加6发弹药。

Give me life: 生命力设为100。

Heal it up: 生命力设为100。

Gurshick: 显示制作群名单。

Rex: 菜单边框的红线显示开关。

Iamqueen: 游戏中扮演Amidala女王。

Iampanaka: 游戏中扮演Panaka船长。

Iamquigon: 游戏中扮演Qui-Gon Jinn。

Iamobi: 游戏中扮演Obi-Wan Kenobi。

I rele the world: 显示“Youda da Man”字样，功能不明。

I really stink: 游戏设为简易级。

Fps: 画面刷新帧数显示开关。

Donttt: 主角自杀。

Drop a heat: 屏幕摇动效果，再键入一次恢复正常。

海湾战争

Gulf War: Operation Desert Hammer

在游戏中按下回车键后即可输入以下字符串以获得相应的秘技功能:

power me: 上帝模式

regen me: 加满生命值

call strike: 远程攻击敌人

done: 直接过关

致命深渊

Fatal Abyss

以参数iwannaextrafunctions启动游戏，例如 c:\fatalabyss.exe iwannaextrafunctions

这样当你在每关开始前按下小键盘上的星号键就可以直接进入下一关。

世纪决战

在游戏中输入以下字符串可获得相应的秘技功能:

mpkfa: 无敌

mppos: 显示方位

mpfps: 显示帧速

HOMEPAGE: http://www.pchome.net/tianjiao
EMAIL: tianjiao@163.net

晶合聊天室

深夜，挑灯夜战……看到第531封读者榜评，已是凌晨，终于不支倒地。望着桌上的一堆信纸，有一种感觉叫绝望，要想按时出稿只有使出“随机”大法，哈哈，江山轮流坐，今年到你家。

广州 心跳

现在的盗版越来越过分，《大众软件》早已成为盗版应用软件杂锦盘的通用名，这不足为奇；可没想到咱们模拟天堂的Dreamer程嘉的名字也被盗用，出了一张叫“模拟天堂”的盗版光盘，真是令人气愤！

这还不算气人，标题为《大众软件》的D盘我收藏有近50片，有钻石版珍珠版，黑夜版白天版，春季版秋季版，反正很多版本，气人的是很多盘套上打着我们的电话和mail，还真有人打电话来问：“《大众软件》么？你们出的那个电路设计版，序列号是多少？”

上海 黑天使

有玩友问我最近在电脑上玩些什么，我告诉他大部分时间看VCD，听MP3，还有就是打40分。什么？我菜鸟？搞清楚，本人可是究极玩家（《天使帝国》的等级制）。在5寸盘时代，拿一盒软盘去同学家拷游戏，挤在小小的屏幕前打《2001》（早期射击游戏），真是难以形容的开心、快活、幸福……

转眼几个“世纪”过去了，386变成了PⅢ，内存从1M到了128M，可游戏越玩越没劲，除了《心跳回忆》还讲得过去，其余不值一谈。什么？C&CⅡ？提起这个就来气，等了这么多年，太让我失望了，香料车的AI低得要死，边上不采，跑大半个地图去采那点“绿草”，还被别人干掉；路线预设功能是抄袭《黑暗王朝》的；人员行动目标的那条线更像《Z字特攻队》……同类游戏玩得太多后，会有些厌倦，譬如《恋爱物语》和《心跳回忆》差不多，但玩《恋爱物语》的感觉就没有《心跳回忆》那么激动，那么兴奋。

游戏界的变化太快，让人难以跟上步伐，可好玩的游戏实在是越来越少了，而游戏的配置要求却越来越高。现在本大玩家也只能打40分过日子了，唉，当初真是做梦也想不到会有这么一天……

天津 盛昱

……记得以前有人常给你们做诗，那么这次我就给大家献歌吧！

歌名：TOPTEN

朋友们好久不见／我们相聚今天／一起笑看TOP TEN／《命令与征服》／《仙剑奇侠传》／当年老友如今不再见面／谁要去玩《风云》／谁就脑筋不转／这个游戏实在太酸／配置还那么高／速度却那么慢／早知道当初不掏这钱／现在的游戏／实在是没意义／最好是睁一只眼闭一只眼／外星人攻占／地球上动乱／难道和平就这样完蛋／CPU它不够快／内存它不够HIGH／我们的显卡实在是太惨／面对3D游戏／我们只能长叹：／“你呀你怎么这么烂，／我们只能玩——马赛克战！”（改编自《英雄少年》片尾曲）

读者甲

现在的一些游戏真的挺没意思，画面与音效的确是不可同日而语，但可玩性却比不上DOS下的几MB的小游戏。想起数年前挑灯夜战《大航海时代Ⅱ》、《炎龙骑士团Ⅱ》的日子，现在真是可悲可叹。游戏毕竟是用来玩的，不是用来欣赏的，我只盼望以后的游戏可玩性要高些，不要过分强调什么3D画面，立体音效，只要做得有意思、有创意，256色我也照玩，你呢？

湖南 Dark Knight

回首从前，整整四年，它那苍苍的身影已随风消失在了TOP TEN之中。它——《大航海时代Ⅱ》将我带入了绚丽多姿的G A M E 世界中。看看今天漫天飞舞的3DGAME，想想过去“恶劣”的二维图片，不禁感叹：“曾经沧海！”如今Play Game，再也不见当年的温情与亲切……

天津 读者乙

近日得知贵刊将增加杂志页数,本人举双手赞成(要是不加价就更好了)，但何必要等到明年呢？下个月不是更好吗？相信众多读者都会赞同本人的观点。

本人已有12年的游戏龄，从红白机到土星、索尼、386……PⅡ，经历了N个游戏的洗礼，但至今留在我心中的游戏也没有多少，印象最深刻的莫过于《大航海时代Ⅱ》了（真是怀念啊……），但它最辉煌的成绩也只是TOPTEN中的老二，也是我们航海迷的一大遗憾，也许新推出的《大航海时代Ⅳ》能够实现TOP TEN的登顶计划（当年的航海迷们还都健在吗？投票时可要死守旗舰，“不要向两边看呦”）。

广东 何小波

我记得给我带来欢乐的每一个游戏。记得那天夜晚，在机房花了一个通宵的时间，玩出了3个结局：宫廷女学者、人类公主和人类女王。为了女儿的梦想，种种方法都一一试行，当我最期望却又不敢想象的结局到来时，我热泪盈眶；听着女儿对我倾吐心声，我弹起了三弦琴为她祝福……当时，我的欢乐真是无法描述，因为——她是一个流浪汉的女儿啊！

晶合实验室 水晶



10月榜评

《心跳回忆》在上月以一票之差屈居第二后，本月奋起反击，夺回TOP TEN大哥席位，其中光辉高校的校友们一定在暗中出了不少力。如果科乐美愿意把《心跳回忆II》移植到PC平台，并以《心跳回忆》同样的低价位发售，推测仅大陆地区就会有不低于20万的心跳迷来支持吧?

《仙剑奇侠传》自从95年10月上榜以来，除了首次上榜排名第5，一直位居三甲，直到今年7月不幸死于《心跳回忆》之手，被挤到第4，连续2个月保持第4之后，居然在上月被挤到第8，到达历史最低点，险些被挤出前10。这次在"仙剑"上榜4周年之际突然反弹，又坐回第5，恰恰是首次上榜时候的名次，这仅仅是一个巧合么?看到历史在今天再度重演，是不是最后的温柔?

无论如何，"仙剑"代表着一个时代，没有一个游戏能在TOP TEN的前3名盘踞如此之久，铁打的营盘流水的兵，很多上过TOP TEN榜首的游戏如今在榜上连一点痕迹也没留下，被人悄悄地遗忘。唯有"仙剑"，龙蟠虎踞。可今天，"仙剑"时代要结束了么?

在榜上突飞猛进的都是有实力的大作，大作通常都有大作的脾气，不喜欢一步一步往上爬。《横扫千军之王国风云》由15名一跃人前10；《模拟城市3000》由21冲回14；《博德之门》由30冲到21；这三款游戏从本质上说都具备了冲人前5的能力，至于能不能冲进去，一方面要看他们的运气，另一方面要看现在排在前5的游戏哪几个容易被人厌倦。

本月的TOP 30上，多了几名新兵，《命令与征服II》是玩友们盼望了多年的大作，但出来以后老玩家们对它的评价要比新玩家低许多。可能是让人等得太久，等的人闲来无事就凭空乱想，想得天花乱坠，到水落石出的时候终究会有些失望；新玩家没有这么大的期待度，一看，嘿！这游戏不错。无论如何，总要比《沙丘2000》好吧?

《大航海时代IV》日文版早就出来了，但对于中国玩家来说日文版的难度要比英文版高不少，除了一些偏执狂，通常是要等到中文版本出来才可享用。同样是大作的后代，《大航海时代IV》的风评要好上许多，只是它的售价令人扼腕叹息，除了偏执狂和大款，常人产生购买冲动的几率极小。有消息说，鲲买了一套，2480大毛啊！诸位，都赶上北京市最低工资标准了。鲲这家伙是不是最近在别的地方又捞到了什么好处……

《大航海时代IV》上榜后发生了一件极其严重的事情："仙剑"的好朋友、上榜时间要比仙剑长一个月、从开榜至今唯一永恒存在的《大航海时代II》消失了，所以本期的晶合聊天室有数位朋友撰文悼念，这是怎样的默契啊！我们希望《大航海时代IV》能完成它爷爷的遗志，大步向前，一了祖辈的夙愿。

《过山车大亨》是新天地今年力推的大作之一，这款游戏在国外传闻非常火爆，上过尖端100榜首，可是在国内就没有这么浩大的声势，可能是因为坐过过山车的人不太多，因为过山车通常是在游乐园里，游乐园通常是在大城市的郊区……这么说好像也不太有道理，要说群众基础差，还有更差的，有几个人守护过地下城啊?无论如何，这个游戏真的很好玩，推荐大家去玩哦，好玩不贵，哈哈。

纵观本期排行榜，还是有不少大事发生，《命令与征服II》替代上榜已42月的《命令与征服》；《大航海时代IV》替代上榜已49月的《大航海时代II》；《仙剑奇侠传》回光反照坐回首次上榜时候的位置；《三国志》系列全面退出排行榜……

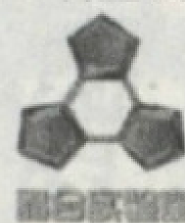
真的，一个时代结束了。

附48个月前的榜单

1	三国志IV	87票
2	大航海时代II	67票
3	轩辕剑外传枫之舞	61票
4	毁灭战士II	48票
5	仙剑奇侠传	41票
6	太阁立志传	40票
6	美少女梦工场II	40票
8	天使帝国II	36票
9	三国志之武将争霸II	26票
10	倚天屠龙记	25票

这是1995年11月总第三期GAME龙虎榜前10名座次。

晶合实验室　水晶



GAME龙虎榜

TOP 30 排行榜

本期选票在四十四页
欢迎大家投票

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
心跳回忆——永远属于你	1934	1	2	7	1	科乐美
魔法门之英雄无敌III	1733	2	1	6	1	NWC
星际争霸	1721	3	3	17	1	BLIZZARD
生化危机II	1578	4	7	5	4	CAPCOM
仙剑奇侠传	1505	5	8	49	1	大宇
大富翁IV	1488	6	6	12	1	大宇
地下城守护者II	1452	7	10	3	7	牛蛙
盟军敢死队——使命召唤	1378	8	4	6	4	PYRO
横扫千军之王国风云	1307	9	15	3	9	UBI
极品飞车——孤注一掷	1240	10	5	4	5	电子艺界
足球99	1161	11	9	9	5	EA SPORTS
盟军敢死队	1139	12	11	14	1	PYRO
暗黑破坏神	1066	13	12	29	1	BLIZZARD
模拟城市3000	926	14	21	5	13	MAXIS
黑暗之石	914	15	14	2	14	DELPHINE SOFTWARE
魔法师传奇	909	16	13	3	13	Mythos Games
帝国时代II	891	17	16	5	11	MICROSOFT
魔法门VI	887	18	19	13	9	NWC
最终幻想VII	837	19	17	11	14	史克威尔
恋爱物语——魔法学园	607	20	18	4	18	FUJITSU
博德之门	605	21	30	5	21	BIOWARE
命令与征服II	552	22	NEW	1	22	WESTWOOD
极品飞车III	450	23	20	11	6	电子艺界
大航海时代IV	421	24	NEW	1	24	光荣
古墓丽影III	407	25	22	9	9	EIDOS
过山车大亨	390	26	NEW	1	26	MICROPROSE
战国美少女——春风之章	330	27	25	3	25	TGL
金庸群侠传	306	28	27	35	3	智冠
风云	286	29	28	12	4	智冠
上帝也疯狂III	248	30	24	8	14	牛蛙

网选游戏排行榜

1. 魔法门之英雄无敌III [1371票]
2. 星际争霸 [1245票]
3. 心跳回忆——永远属于你 [1236票]
4. 生化危机II [1104票]
5. 盟军敢死队——使命召唤 [983票]
6. 地下城守护者II [979票]
7. 横扫千军之王国风云 [967票]
8. 仙剑奇侠传 [958票]
9. 极品飞车——孤注一掷 [875票]
10. 足球99 [780票]



十月幸运读者

北京 苏波　重庆 袁颖　广东 潘碧瑜
湖南 屈良　山西 舒鑫　上海 沈鹏飞
湖北 朱鲲　山东 董伟
四川 宋强　云南 陈晗妤

以上读者中，**北京读者苏波**获得了本月特等奖，他将获得一款由**北京广景电脑**提供的"**电子眼**"。其余读者将获得由**北京新天地多媒体**提供的**最新游戏《虚拟人生》一套**。

大众软件服务快车

本期广告索引

晶合软件销售连锁组织·大众软件读者服务部

《独立制片人》

——会声会影三维视频编辑大师

VCD多媒体制作全套解决方案

多种VCD影片、数字相机、各种照片、各种图片……经过“独立制片人”的处理，节日贺卡、生活月历、个性海报、旅游简报、桌布、3D字幕、个人VCD专辑将呈现在您的面前。

拥有它，你可以成为“独立制片人”，不但可以独立制作个人VCD专辑，还可为公司、单位、企业制作多媒体光盘，完全展现您的个人才华。

（内含《会声会影3.0版》、《COOL 3D 2.5专业版》及《我形我速2.0普及版》）

三维字幕、影片剪辑、声音合成、海报宣传不求人！

热卖中　　零售价：188 元

《COOL 3D》 2.5普及版

超值附赠《我形我速1.1版》（图形处理软件）

· 简单的操作

没有烦人的复杂指令和困难的模型设计，平淡无奇的文字立即摇身变成耀眼的动态3D标题！

· 各种效果立即呈现

百宝箱提供丰富的3D效果及样式，无论是斜角、光线色彩、材质、背景……甚至特效的运用，您都可以直接拖放、立即套用，更可依喜好再作设定！

· 震撼的3D特效

燃烧、爆破、扭转、中空、外框、烙印、跳舞、光晕、动态摄影以及多种路径及组件特效，给您震撼的视觉感受！

· 简单制作动画特效

只需套用百宝箱的移动路径，动态效果就可立即完成！更有时间控制轴及可作个别的动画及样式设计的主画格控制功能，让您轻松完成动画制作！

· 支持OLE2可同步编辑文件与简报

· 与视讯影片完美结合

· 为网页、影片及多媒体简报倍增魅力

《我形我速1.1版》

全家人的创意百宝箱

★多种贺卡、名片、月历模板，玩转您的相片。

★生动好用的操作界面，一学就会。

★个性海报，创意卡片，精彩月历轻松获得。

零售价：38元　　热卖中

友立资讯股份有限公司出品·晶合顺达计算机公司总经销·诚征全国代理

晶合软件销售连锁组织全国各软件专卖店及报刊书亭有售　大众软件邮购中心办理邮购　咨询电话：010-67164859

※※永久汉化 2000 ※※

——消费者一致看好的汉化利器，热卖势头持续上涨！

佳作精品

梦幻西餐厅 2

游戏热卖中，零售价38元！

上市一周，狂销 30000！

极富经营头脑的您，可知此中奥秘？

北京晶合顺达计算机公司总代理

以上产品全国各大软件专卖店有售，大众软件邮购中心办理邮购

晶合软件销售连锁组织联系电话

店名	电话	联系人
晶合北京总店	67164859	
晶合北京一分店	62630299	
晶合北京长椿街分店	66018119	
晶合北京万寿路分店	68159093	
晶合北京和平里分店	84210214	
晶合北京大兴分店	69202500	
晶合北京垂杨柳分店	67786334	
晶合海口宏胜	6717056	张少菊
晶合兰州龙安	8811591	郭　蔚
晶合苏州沧浪	7246529	成坚一
晶合上海钜隆	62104588	卢永伟
晶合杭州南北	8073048	刘德庞
晶合昆明棒子	5176880	王全文
晶合锦州北方	3131788	王　芳
晶合太原和生	7234490	师文侠
晶合遵义天地	8633815	陈亚君
晶合贵阳兄弟	5894210	林　光
晶合石家庄浪潮	8613051	魏长明
晶合石家庄自然	5086096	万　雷
晶合新疆华顺	2849854	韩　浩
晶合柳州分部	2835821	郑　震
晶合保定丽景	3035112	常丽景
晶合南京新高	4544417	侯　燕
晶合哈尔滨金北方	6415498	高大海
晶合长春安航	5656612	孙安航
晶合武汉精恒	87654137	林　谦
晶合宁波今日	7248229	杨兴科
晶合安阳天天电脑	5935740	马永翔
晶合周口海天	8265701	任　蕾
晶合齐齐哈尔光大	2404644	马殿光
晶合大同中利雅	2044320	李　军
晶合南宁奥讯	2621521	孙兰芳
晶合萍乡未来电脑	6811951	刘　刚
晶合大连维尔	3635721	隋　凯
晶合开封大众电脑	5958268	徐　斌
晶合天津展望	27830166	王　景
晶合厦门南瓜	2096439	张峥峻
晶合厦门新鸿杰（第三综合经营部）	2210179	王作斌
晶合济南洪恩科技	6980984	吕延兵
晶合西藏分部	6813383	彭期军
晶合濮阳大正电脑	4888669	姬好强
晶合特约经销商 呼和浩特世纪软件开发部	4308786	海　峰
晶合特约经销商 湖南新华书店电子音像部	2227238	谭　宇

新建分部

★郑州市晶合软件专卖店
地址：郑州市大學路30号锦鹏宾馆附5号
电话：0371-6993569　联系人：丁卫华

原郑州分部（杜征处）已不再是晶合分部，读者朋友们请与本期新建分部（丁卫华处）联系业务。

★三明市梅列万邦软件有限公司
地址：三明市防汛指挥中心1楼3号店
电话：0598-8256077　联系人：林蕾



晶合软件销售连锁组织·大众软件读者服务部

千典游戏龙光盘版第四辑



狂版再现 火爆上市

28元/套3CD＋精彩导读

加配大量动漫同人小说

游戏无限

- 幻想西游记，金智塔10月09日发布的最新游戏试玩，单独的大场景相对独立的故事，妖魔洞和N个妖魔鬼怪给玩家痛扁
- 三角洲特种部队II正式官方试玩版
- NBA2000试玩版
- Odium憎恶试玩版

电玩音乐

- 棒球英豪-像彩虹般邂逅
- 棒球英豪-若没有你
- 棒球英豪-南风，夏之少女
- 棒球英豪-孩之梦
- 棒球英豪-两人一起回家吧
- 棒球英豪-玲音
- 棒球英豪-彩虹般的满垒全垒打
- 篮球飞人-直到世界终结
- 篮球飞人-捕捉瞬间的光辉
- 篮球飞人-任谁都不能左右我
- 篮球飞人-想大声说我爱你
- 幽幽白书微笑的爆弹
- MACROSS小姐
- 彼氏彼女的故事-天使的约定
- 龙猫主题歌
- 岁月童话-爱是花，你是种子
- 小小女神
- 梦幻街少女主题歌
- 圣剑传说开场歌
- 女警逮捕令开场曲
- 女警逮捕令插曲
- 美少女合体机器人
- 水色时代开场曲
- 高达08小队结尾曲
- 超人学园II尾曲
- 星球大战主曲
- 口袋怪物主题曲

......等30首PS/TV音乐主题

休闲一刻

- 叮铛战机
- 灭鼠大战
- 赚钱秘诀
- 食人花
- 蚂蚁铺路
- 躲避石头
- 感觉测验
- 炸弹人
- 魔板游戏
- 逻辑游戏
- 烈火永生
- 三色棋
- 对付大胖子
- 休闲三节舞
- 煮酒论英雄
- 爱的回忆II心跳回忆式恋爱游戏
- 华林五子棋
- 雷电III中文版

......等20套游戏休闲小品

通关不败

- C&C2修改器，无数金钱、无数电力、瞬间建造瞬间特殊武器、跳关等
- C&C2分辨率设置器
- C&C2项目修改器
- C&C2编辑器
- C&C2GDI全部关卡存盘
- C&C2nod最后一关存盘
- 生化危机II男主角修改器
- 生化危机II女主角修改器
- 暗黑之石修改器
- 暗黑之石人物属性编辑器
- 极品飞车IV高速欺骗模式工具
- 龙女终结存档
- 天旋地转3官方编辑器
- 家园无限金钱修改器
- 文明II时间检验编辑器
- 地狱骇客修改器
- 魔法师传奇中文版全部关卡完美存档
- 幻想水浒传天才存档
- 破碎虚空超级作弊密码
- 圣眼之翼最终存档
- 天使同盟各关进度存档
- 家园HUSHAN舰队存档
- 新绝代双娇最终存档
- 烈火文明修改器

......等30套编辑器修改器

补来补去

- C&C2的1.13升级补丁
- C&C2的1.08版免CD补丁
- C&C2连线补丁
- 星际争霸之母巢之战1.06补丁
- 帝国时代II正式版汉化补丁
- 家园的1.03补丁
- 波斯王子3D补丁
- 波斯王子3D1.1补丁
- 机甲战士3的1.2 补丁
- 机甲战士3免CD补丁
- 龙女免CD补丁
- 彩虹六号2免CD补丁
- 梦幻西餐厅II免CD补丁
- 极品飞车IV免CD补丁
- 战地2100 1.08补丁
- 系统震惊2多人游戏补丁
- 决战朝鲜最新1.04补丁
- 部落-星群的1.9补丁
- 人在江湖1.01C补丁
- 横扫千军之王国2.0补丁
- 横扫千军之王国汉化补丁

......等25套补丁

攻壳机动队

- 最新音频显示插件集合，动画/漫画/游戏/风景等各类skin等......

电玩陆海空PLAY

- GameIce 终极版，和整人专家2000同样好用的游戏修改器功能齐全
- EA游戏图形查看编辑器
- 对眼神功，制作自己的三维立体画
- 校园游侠
- 游戏蛀虫1.09版
- 最终幻想8动画查看器
- 游戏菜单软件
- 网络创世纪帮助字典
- 恋爱物语II精美桌面
- 魔兽争霸III最新桌面
- 机器猫屏幕保护
- 虚拟人生屏幕保护程序
- 美丽的小鸟在你的屏幕上飞来飞去抓鱼
- 南瓜小子，在你屏幕上飞来飞去
- 屏幕开关
- 豪杰超级DVD
- WinDVD播放器最新1.285完全版
- PowerDVD2.09工程版，支持DVD、VCD的软解压
- cafee Viruscan防毒软件4.02简体中文特别版
- kill 98 杀毒软件最新10月升级版
- MediaRing Talk99 中文直拨通6.5版网络电话
- DirectX7.0图象加速工具中文版正式版

......等30套玩家必备工具

千典动画城

- 机动战士—高达08小队精彩超长片段欣赏(TV)
- DNA 2 精彩超长动画片段欣赏(TV)
- 浪客剑心精彩超长动画片段欣赏(TV)
- 少女革命精彩超长动画片段欣赏(TV)
- 银英传精彩超长动画片段欣赏(TV)
- 罗德岛战记骑士英雄传开场动画欣赏(TV)
- 金田少年事件簿开场动画欣赏(TV)
- 快乐蒸汽侦探团动画欣赏(TV)
- 暗黑破坏神情节动画欣赏(TV)
- 守护兽召唤动画(TV)
- 少女革命情节动(TV)
- 卒业MTV动画欣赏(TV)
- 卒业II动画欣赏(TV)
- 卒业V圣罗MTV动画(TV)
- 不可思意动画(TV)
- ZZ高达片头动画(TV)
- X高达片头动画(TV)
- 08高达片头动画(TV)
- V高达片头动画(TV)
- 0083高达片头动画欣赏(TV)
- C&c2影版演示动画(PC)
- 恐龙危机动画(PS)
- 生化危机3演示动画(PS)
- 异度装甲动画(PS)
- 龙骑士传说宣传动画欣赏(PS)

......等

其它版块/玩转驱动： 最新超频工具、显卡升级更新程序！

卡通园地： 壁纸"酷"中又一大箩筐精美动漫图片！

梦幻模拟器： 录入各种模拟器软件的最新版本！

需详细目录请直接访问

http://jalansun.share.hr.hl.cn

诚征各地书商、新华书店软件专卖店批发零售代理

联系人：刘铁军 手机13904653375全天候

哈尔滨新月计算机技术开发公司全国总发行

北京主力分销商

- 连邦软件连锁 电话82634088
- 大众软件连锁 电话65266244
- 四方全国连锁 电话62631228
- 正普连锁销售 电话82615801
- 万众合力 电话62510135
- 圣比尔 电话62552749
- 京里仁 电话62615307
- 京树人 电话62624713

其它地区代理商

- 昆明黑马 电话5191804
- 武汉晶天 电话83648727
- 无锡好友 电话2740707
- 苏州沧浪精华 电话7246529
- 天津IPC 电话27216215
- 南京新高 电话3371783
- 太原和生 电话7234490
- 杭州南北 电话8073048
- 西安恒信 电话2246679
- 郑州杜征 电话3852314
- 贵阳兄弟 电话5894210
- 南宁奥讯 电话2621521
- 厦门南瓜 电话2096439
- 哈尔滨中艺电脑城微硬电子 13904608550
- 哈尔滨教化电子城金牌丽人 电话6229152

图书商发行渠道

- 华文图书北京发行部—电话65060008-263
- 襄樊甜梦达科技书刊 电话3539231
- 蒙古呼和浩特GAME书店 电话4934326
- 无锡惠通书店 电话5022444
- 沧州时代书社 电话3034544
- 鞍山三昧书屋 电话2218341
- 天津金秋书店 电话27420227
- 哈尔滨金北方 电话6259031
- 宁波今日书店 电话7248229
- 新疆华顺书店 电话2849854

邮购地址： 哈尔滨南岗区革新街169号远达大厦8508室
咨询电话： 0451-2667350转403　霍中华
咨询时间： 早8:30至16:30其他时间传真应答
传真电话： 0451-2667350转507

新月公司　邮购组收　(150001)
技术指导： 贾志勇 / 辉石 / 李旭/
出货查询： 萧明
EMAIL: crescent@mail.hr.hl.cn

晶合软件销售连锁组织·大众软件邮购中心

入网方法：您只需通过邮局汇款网员管理费10元（一年），便可成为大众软件邮购中心服务网网员。您也可在邮购产品的同时交纳网员管理费10元，并在汇款单附言中注明即可。

产品名称	零售价/网员价
世纪礼包(大富翁4+星际争霸+母巢之战 附赠 心跳回忆+霹雳飙车+世纪战略)	158/158
我形我速2.0完全版	485/38
MP3音乐无限	49/35
生死之间II	98/38
梦幻西餐厅II	38/38
恋爱物语 2CD	38/38
心跳回忆 2CD	38/38
永久汉化2000	38/38
音乐殿堂	38/38
PC SHOW IN站	68/50
烽火三国	36/32
诺瓦风暴	130/28
无声狂啸	130/28
烽火连天	128/28
宇宙冒险家	148/28
赤日	88/28
极速天龙	130/28
灌篮金刚	98/28
虎胆神猫	129/38
世界大战	148/38
阿比逃亡记	148/38
摩纳哥大奖赛II	145/38
探宝奇兵II	138/38
海底文明	145/38
世界足球98	145/38
魔法师传奇	50/40
足球万岁	50/40
过山车大亨	50/40
天地劫	69/55
豪门春秋	80/68
虚拟人生	35/30
自由与荣耀	85/75
玩具兵大战II	98/85
三国志英杰传II	108/92
新世纪福音战士	129/100
水浒传天命之誓	128/102
大航海时代外传(中文版)	128/102
大航海时代IV(中文版)	248/198
深入敌后(中文版)	148/126
使命召唤	50/40
摩托世界锦标赛	149/134
模拟城市3000(中文版)	159/135
半人马座	159/135
银翼杀手(超白金中文版)	168/135
古墓丽影(黄金版)	188/158
极品飞车-孤注一掷	159/135
烈火文明	86/70
迷失之洲-弹子球	68/54
魔法门VII(中文版)	158/126
樱花飞舞II	38/32
秦伯利亚攻略	29.9/25
听力超人	125/106
随心所欲说英语	148/126
英语世纪行II(标准版)	298/258
英语世纪行II	398/360
耳目一新读英语	48/40
开天辟地背单词	68/54
万事无忧II	125/100
电脑世纪行	199/178
即学即会Office2000	98/78
即学即会Internet	98/78
一步一步学WPS2000	48/38
WPS2000多媒体教程	58/46
翰林汇课堂伴侣初中版	99/80
翰林汇课堂伴侣高中版	99/80
金山画王	98/78
平面美术设计金典	99/80
三维动画设计金典	99/80
成就营销大师	35/28
成就管理大师	35/28
工具碟中碟 7CD	298/240
东方不败	80/64
东方网神	160/128
东方快车2000-黄金版	260/156
东方卫士	260/208
整人专家2000	88/70
读者98典藏版	99/80
瑞星99世纪版	260/156
KV300+（新版）	260/156
KILL98	380/228
办公商务2000	365/310
速达2000+	790/680
金山WPS2000专业版	980/780
USB PC Camera摄像头	890/690
万智牌（博图）起始牌60张	96/96
万智牌（第五版）起始牌60张	99/99
万智牌（克撒传）比赛用牌75张	99/99
博图补充包（随机10张）	22/22
第五版补充包（随机15张）	29/29
克撒传补充包（随机15张）	29/29
万智牌（三国）起始包	96/96
万智牌（三国）补充包	22/22
万智牌三国预组套牌	70/70

邮费：《大众软件》杂志邮费3.50元/本；《大众软件》配套光盘邮费8.00元/张；起始牌邮费10元/套；补充包邮费5元/套。

2000年《大众软件》征订优惠方案

您现在订阅2000年《大众软件》杂志及其配套光盘，除了享有本期杂志封二的6个优惠专案外，"大众软件邮购中心"还提供了令人极其心动的优惠方案：

全年杂志+
金山词霸2000+金山快译2000+东方网译
现仅需 216元

全年光盘+
金山词霸2000+金山快译2000+东方网译
现仅需 300元

网员看过来——

本期邮购中心继续推出仅对网员的系列优惠活动——买三送三！

我们的网员朋友们，邮购中心从即日起将《大富翁4+星际争霸+母巢之战》三款游戏组合以158元的心动价格提供给您。心动的不只是价格，随此款游戏组合附赠的"超人气恋爱养成游戏《心跳回忆》、挑战极限的赛车类3D动作游戏《霹雳飙车》、演义世界军事史的战棋类游戏《世纪战略》"精典游戏组合会更加让您心动。心动不如行动，抓紧时间，赶快邮购吧！（数量有限）

新品公告栏

	零售价/网员价
·动漫世界	38/35
·超级保镖2000	
黄金版	238/159
标准版	118/89
黄金升级版	120/99
标准升级版	50/40
·滤光屏(树脂)	85/79
·PC-cillin	288/156
·星际围攻	148/118
·云斯顿赛车	118/98

大众软件邮购中心

邮购地址：
北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮编：100089
收件人：大众软件邮购中心
查询电话：010-82634107
010-82634092
E-mail:jhyf@popsoft.com.cn

每款软件需加10.00元邮费(特快专递30.00元)，收到汇款24小时内发货。需要详细产品目录的读者可来函免费索取《晶合软件广场》(邮费2.00元)，另外"正版2000"详细目录请读者朋友参见《晶合软件广场》。

99年电子电脑报刊合订本开始征订

书名	定价
99年《电脑报》合订本（上下册）	35元
99年《电子报》合订本（上下册）	33元
99年《软件报》合订本	38元
99年《电子电脑报》合订本（上下册）	44元
99年《电子文摘报》合订本（上下册）	35元
99年《家庭电子》合订本	33元
99年《北京电子报》合订本（上下册）	32元
99年《音响技术》合订本	32元
99年《家电大视野》合订本（上下册）	80元
99年《家电维修》合订本（上下册）	38元
99年《音响维修》合订本（上下册）	40元
99年《电视机维修》合订本（上下册）	52元
99年《录像机维修》合订本（上下册）	40元
99年《汽车电器维修》合订本（上下册）	40元
99年《软件发烧友》合订本	48元
99年《软件与光盘》合订本（上下册）	50元
99年《大众软件》合订本（全4册）	76元
99年《电子游戏软件》合订本（上下册）	56元
99年《电子制作》合订本	26元
99年《电子游戏与电脑游戏》合订本（上下册）	56元
99年《电脑爱好者》合订本（全套4册）	70元
99年《电脑商情报》合订本（上下册）	52元
99年《电脑游戏攻略》合订本	25元
99年《电脑电子GAME之家》合订本（上下册）	56元
99年《电脑编程技巧与维护》合订本	80元
99年《中国电脑教育报》合订本（全套12册）	50元
99年《无线电与电视》合订本（全套6册）	58元
99年《无线电技术》合订本（全套12册）	300元
99年《无线电制作》合订本（全套6册）	72元
99年《今日网络》合订本（全套12册）	240元
99年《今日电脑》合订本（全套12册）	216元

请将购书款及邮寄费（书款的15%）汇至：重庆建新东路42号重庆科潮电子图书有限公司，邮编：400020，联系人：张晓强。备有目录函索即寄。

红色正版风暴

掀动中国正版软件的一场革命

金山快译2000

附赠 **WPS2000** 限次版

全能汉化翻译新平台

正式零售价 168元

百天风暴优惠价 **28元**

装备国际顶尖的 FastAIT™ 快速智能翻译技术

翻译质量有重大突破，成为了集智能汉化、永久汉化、网页翻译文档翻译及游戏汉化等五大功能于一体的汉化翻译新平台。

我为什么总是用不好电脑

Winzip、ACDsee及Winamp这样著名软件至今没有中文版，软件界面上的英文提示让我烦。

界面汉化：精心制作了200多个常用英文软件专用汉化包，使用英文软件不用发愁
智能汉化：智能识别，采用先进语法分析算法和数据结构，占用很少的系统资源，速度更快，质量更好。
永久汉化：汉化过的英文软件即成为了一个中文版软件，可脱离金山快译独立运行。

我为什么不敢上英文网站

常在报上看到AOL（美国在线）及Amazon（网上书店）的名字，上面密密麻麻的英文文章实在让我烦。

网页翻译：为因特网定制的翻译系统，英文网站瞬间变成中文网站，翻译后的网页就象中文网页一样，版式美观整洁。
文档翻译：强大的翻译引擎可以处理大量文本翻译，对长句难句的翻译有重大突破，提供了专业级的后处理功能，方便译文修改，可以自动记忆用户的修改内容，越用越好。

我为什么总是玩不爽游戏

众多外国游戏大片都没有出中文版，这些游戏大片画面上的英文提示让我烦。

游戏汉化：可汉化多种热门游戏。

我们的承诺：金山快译将不断更新实用工具的汉化包，欢迎去卓越网站（JOYO.COM）及其配套光盘《卓越软件空间》升级。

红色正版风暴 推广联盟

详细内容请关注金山网站 CIBA.KINGSOFT.NET

辽宁
沈阳希望 024-23909650
沈阳连邦 024-23842237
辽宁华储 024-23895234
大连连邦 0411-4321308
大连赛乐氏 0411-2654893
四方盘锦专卖店 0427-3812227
黑龙江
哈尔滨希望 0451-2510446
佳木斯三江 0454-8249690
内蒙古
包头赛乐氏 0472-2139766
新疆
乌市华顺 0991-2810057
山西
太原连邦 0351-4120673
河北
石家庄连邦 0311-6978123
石家庄赛乐氏 0311-6989246
天津
天津津科连邦 022-27383000
天津连邦总店 022-23001060
山东
济南三联 0531-6096020
济南长川 0531-8559435
烟台金石 0535-6623036
青岛赛乐氏 0532-3860481
河南
河南连邦 0371-5964014
陕西
陕西奔腾辉煌 029-7801033
安徽
合肥连邦 0551-2822963
浙江
杭州美迪 0571-8271301
杭州连邦 0571-8853577
杭州南北 0571-8073048
江苏
南京连邦 025-3364289
南京新高科 025-3371783
南京赛乐氏 025-3616163
上海
上海茂立 021-63226198
上海连邦 021-63735610
上海赛乐氏 021-63743028
上海新华书店 021-63216760
东海软件 021-62471281
福建
福州连邦 0591-7811693
福州中科迅 0591-3367199
厦门南瓜 0592-2218819
广东
广州南软 020-87532791
广州黑马 020-87518008
广州金碟 020-87569092
广东连邦 020-87532517
广州大众软件 020-83790899
广州思富特 020-87509952
深圳连邦 0755-3220641
深圳书城店 0755-2073267
深圳伊曼 0755-3782602
深圳海象 0755-3697334
佛山精诚 0757-2258948
湖北
武汉连邦 027-87889385
武汉赛乐氏 027-87877246
武汉天问 027-87874577
武汉凡高 027-87884793
武汉智达 027-87648435
武汉精世 027-87649127
宜昌连邦 0717-6749511
潜江连城电脑 0728-6239587
湖南
长沙连邦 0731-4457950
长沙德智 0731-4458868
湖南经济电脑 0731-4132721
四川
四川连邦 028-5215799
成都新四方 028-55944147
成都赛乐氏 028-5582657
成都遥洋 028-5231143
重庆
重庆电脑报 023-63620624
重庆金鹿 023-68790602
云南
昆明黑马 0871-5118590
昆明连邦 0871-4120363
昆合昆明棒子 0871-5176880
广西
南宁连邦 0771-5315399
柳州赛乐氏 0772-3821112
柳州社科书店 0772-2835573
江西
南昌希望 0791-6234341
南昌赛乐氏 0791-6310214
海南
海口连邦 0898-8540137
海口希望 0898-8511848

我们的最新服务

打个电话
免费送到家
小红马快递网
8008105575
（限北京市四环以内）

热卖中

金山公司预祝金品公司“超级保镖”成功上市

KINGSOFT 金山公司
联想集团成员企业

北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层 （100086） 电话：(010)62524868 传真：(010)62638287
珠海：珠海市吉大莲花山金山电脑大厦 （519015） 电话：(0756)3335688 传真：(0756)3335268
HTTP://CIBA.KINGSOFT.NET HTTP://WWW.JOYO.COM 信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购 邮资免费 订货热线：010-62638312 E-MAIL:CIBA@KINGSOFT.NET

大富翁画廊

本期"大富翁画廊"里是江苏潘舟凯朋友的作品，在此本廊主对潘舟凯朋友的热心参与表示感谢，同时希望并且欢迎更多的玩家能够积极地参与进来，在这里您可以展开奇思妙想，感受多彩人生……

来稿请寄：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱(100089)，并请在信封上注明"大富翁漫画"字样。



哈哈，回忆中的阿土伯，想当初他不要太受欢迎哦！(东一声"阿土仔"！西一声"阿土仔"！！"我最喜欢用'阿土仔'了……)阿土伯听了，不知有多高兴呢！所以取出了珍贵的老照片，自豪地说："嘿嘿，这就是我！"



如何解开“生化危机2”隐藏怪物之谜



在完成“利昂警官”的剧情后，可以得到一个存档，然后在使用“克莱尔”时载入该存档，就能获得不同于直接使用“克莱尔”的剧情。在完成该剧情的过程中，就可以遭遇到这些隐藏怪物。

同样在完成“克莱尔”的剧情后，也可以得到一个存档，然后在使用“利昂警官”时载入该存档，就能获得不同于直接使用“利昂警官”的剧情。在完成该剧情的过程中，就可以遭遇到这些隐藏怪物。

如果你已经拥有了“利昂警官”——

请千万不要错过

生化危机2完全中文版

—克莱尔



疯狂抢购中！！！

Ubi Soft ENTERTAINMENT

上海育碧电脑软件有限公司
地址：中国上海市张杨路500号
17楼(200122)
电话：(021) 58788969-223.232
传真：(021) 58367021

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号
开源商务楼3楼(100086)
电话：(010) 62644344
传真：(010) 62641444

网址:http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

全国 首批 大型软件俱乐部　三千种产品全部六～八折优惠直销

六折

加盟万众软件俱乐部

全部原包装!

万众分销·必属精品

入会办法:

1、每人只需交 20 元即成为万众软件俱乐部永久会员。
2、会员首次可以六折优惠获得特别推荐的精品软件一套
3、常年八折优惠获得俱乐部向您推荐的三千种正版软件。
4、会员免费获得各类正版软件的产品介绍。
5、免费为会员提供有关正版软件的咨询、服务。
6、每年都会有十位会员幸运获得为期一周的免费北京旅
7、会员收到产品一周内不满意可以退货，本俱乐部收到退货后即退回会员货款。

邮寄办法:

1、在汇款单上详细注明会员号、会员姓名、地址、邮政编码、购买软件名称、购买数量，新会员入会和订购软件可同时办理(新会员需注明“新会员”字样) 2、若在一月内未能收到软件，请用电话或信函与万众软件俱乐部查询; 3、会员若在俱乐部有余款，可电话或传真订购软件; 4、若软件在运输过程中破损或本身有质量问题，全部免费调换; 5、平件每套收 5 元运费，要求特快专递，每套加收 30 元运费; 6、非本俱乐部会员，全部软件为原价，并需交纳运费; 7、若在邮购过程中有任何不满意可与我们公司总部的监督电话联系，我们会充分保障您的权益，因为我们深信，信誉就是一切。

特别推荐精品:

产品	定价／优惠价(元)
★瑞星(99 世纪版)	260/156
★开天辟地 II (4CD)	125/75
★龙文听霸 II (4CD)	128/77
★东方快车 2000(黄金版)	260/156
★超级保镖	118/71
★电脑学校 2000(5CD)	129/77
★KV300+	260/156
★中华经典 98－企鹅套装 4(10CD)	396/240
★KILL 98 认证版	380/228
★Internet 宝典 2000	97/58

八折

凡本俱乐部会员，全部产品八折优惠。

欢迎来信、来电索要其它产品目录清单!

教学类:

产品	定价／优惠价(元)
托福精华(2CD)	120/96
环游日本学日语	68/54
万事无忧 II(新版)(含书)	125/100
开天辟地背单词	68/54
PC DIY 软件版(含书)	68/54
大嘴英语 9900(3CD)／麦克风	128/102
大嘴英语(2CD)／麦克风	128/102
我爱背单词 2000	79/63
WPS2000 全面速成(含书)	50/40
Windows2000 先睹为快(含书)	45/36
金山词霸 2000	28/22
翰林汇套装(初一)(6CD)	298/238
翰林汇套装(初二)(8CD)	388/310
翰林汇套装(初三)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高一)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高二)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高三)(10CD)	478/382
即学即会 Office2000(含书)	98/78
即学即会 Word2000(含书)	98/78
即学即会 Excel2000(含书)	98/78
即学即会 Access2000(含书)	98/78
即学即会 PowerPoint2000(含书)	98/78
即学即会 FrontPage2000(含书)	98/78
即学即会 Outlook2000 (含书)	98/78
即学即会 Windows98(含书)	98/78
即学即会 Internet2000(含书)	98/78
许国璋英语(第一册)(2CD)	68/54
许国璋英语(第二册)(2CD)	67/53
VBasic6.0 编程经典	58/46
VFoxpuo5.0 编程经典	58/46
VC++6.0 编程经典	58/46
C++Builber3.0 编程经典	58/46
Delphi4.0 编程经典	58/46
PC DIY 网络版(含书)	68/54
弹指神功(世纪版)	48/38
Office2000 宝典	68/54
FrontPage2000 宝典	68/54
大众口语	40/32

工具类:

产品	定价／优惠价(元)
金山快译 2000	28/22
东方网译	28/22
TurboLinux4.0 简体中文版 (3CD)	88/70
TurboLinux4.0 简体中文版 (10CD)	298/238
东方网神	160/128
华正 CAXA 电子图板 98(含书)	650/520
WPS2000 专业版 1:3(新配方)(含书)	980/780
WPS2000 家庭总动员(含书)	298/238
WPS2000 家庭版(含书)	98/78
汉王听写二合一	1580/1264
Windows 98 中文标准版	1998/1600
Office2000 中文标准版	1999/1600
CCED6.0(含书)	660/528

电子图书类:

产品	定价／优惠价(元)
《读者》典藏版(5CD)	99/79
《读者》98 合订本光盘(2CD)	38/30
科幻世界(二十周年珍藏版)	38/30
家佳电脑文摘(第十期)	22/17
个人电脑续集(2CD)	48/38
中国上市公司资料库(90-99)	99/79
电脑爱好者配套光盘(99.5)	35/28

游戏类:

产品	定价／优惠价(元)
烽火三国(纵横天地)	36/29
梦幻西餐厅	38/30
轻松小游戏 (24 个游戏)	38/30
超级游戏套装(FIFA99. 大富翁 IV. 心跳回忆)	168/134
仙剑奇侠传(世纪回顾版)	28/22
将族(象棋大师 III 光盘版)	30/24
烈火文明	86/68
战地 2100(双 CD)	80/64
航海时代之战潮	138/110
自由与荣耀	85/68
古墓丽影(黄金珍藏版)	188/150
豪门春秋	80/64
工人物语 II	148/118
大航海时代外传	128/103
大航海时代 IV(简体中文版)	248/198
凯撒大帝 III	148/118
异尘余生 II	148/118
大富翁世界之旅	68/54

产品	定价／优[illegible]
足球万岁	
银翼杀手超白金版 (中文版)	
黑暗王座 III	
过山车大享(简体中文版)	
魔法门 VI	
英雄无敌 III	
千典游戏龙－樱花飞舞时	
神偷	
半人马座	
新世纪福音战士	
异尘余生(2)---- 英文版	
极品飞车(四)孤注一掷	
盟军敢死队－使命召唤(中文版)	
魔法师传奇	
模拟城市 3000(中文版)	
星际争霸 II－母巢之战	
盟军敢死队(中文版)	
金庸群侠传	
风云	

其它:

产品	定价／优惠价(元)
牛津剑桥科学百科	
牛津剑桥-汽车俱乐部	
大众摄影 (四十年珍藏版)(3CD)	
中国邮票大全	
世界军事百科(2CD)	
企鹅套装六－Internet 世纪经典	

《万众软件俱乐部》
汇款地址：北京市双榆树 101 信箱　咨询电话：010-62510109、62510224(24 小时)
收款人：罗雪松　邮编：100081　网　址：www.wzclub.com　E-mail:www3w@263.net
总部地址：北京海淀区海淀路 171 号大华写字楼 B335(320 332 302 811 路人民大学站下车向北 200 米路西)

2000年的惊喜任你挑!

订2000年《大众软件》杂志使您惊喜多多

2000年《大众软件》杂志全面增页，20页彩页、128页黑白正文，每期6.5元，全年24期，全年订阅价格156元。《大众软件CD》20元每期，全年12期，每期包括两张光盘和1本100页的使用手册，全年订阅价240元。记住今年订阅杂志邮费是免收的喔!

而且现在大众软件邮购中心联合六家著名IT厂商将为您带来了一个又一个的意外惊喜!!!您只需订阅全年的杂志或杂志和光盘就可以以优惠的价格获得一款你中意的电脑软硬件，款款令你心动，绝对物超所值！快来邮购中心订阅2000年《大众软件》杂志吧！来取那属于你的世纪末礼物!

订阅免费赠送



订阅全年《大众软件》杂志或《大众软件CD》免费赠送由中青旅尚洋公司提供的《战国2代五关精华版》(全游戏十五关)光盘和精美手册一本限量赠送30000片，即订即送送完为止，并自动成为大众软件邮购中心网员!

专案一



以上游戏零售价：50元

全年杂志156元+盟军敢死队+魔法师传奇+过山车大亨+足球万岁=356元

现只需260元

《魔法师传奇》你一年轻的魔法师，为了寻找失踪的亲人，穿越充满魔法和神话的古希腊王国、凯尔特人的部落和黑暗中世纪。随着战斗的进行，剧情一步步展开，你将发现一个天大的密秘……

在《足球万岁》中，你可以率领自己喜爱的队伍，利用自己的力量铺一条从预选赛通向世界杯决赛的光明大道。还可以选择任意年代，任何的国家队，重新进行世界杯上历史性的比赛，挽回历史的遗憾。

《盟军敢死队-使命召唤》它是新天地去年发行《盟军敢死队-深入敌后》之续作，队员们不但会携带更多、更具杀伤力的新武器，而且还将灵活施展各种新的技巧。

《过山车大亨》他屏弃了传统经营模拟游戏中诸如股票运作、工资谈判等令人头痛的设计，将重点放在建设游乐园中所有有趣味的成分上，这些都使得游戏轻松愉快、妙趣横生。

专案二



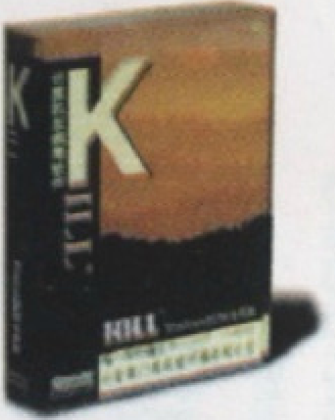
零售价：238元

全年杂志 156 元 +CobraUSB GamePad II =394 元

现只需306元

CobraUSB GamePad游戏手柄为Windows98设计的最新USB游戏设备，完全支持USB接口，并支持即插即用功能。为了感受惊心动魄的多人游戏体验，可通过USB集线器连接多个Cobra GamePad游戏手柄。功能强大、使用简便的键盘和鼠标模拟程序可为游戏手柄每一个按钮定制16种不同的功能，符合人体工程学设计、完全可定制功能的USB GamePad使您获得全新游戏体验!

专案三



零售价：260元

全年杂志+156元 + KILL for win95/98=416

现只需266元

KILL for Windows95/98专用版：它能100%查杀世界流行病毒20000余种。防止病毒从软盘、光盘、网络驱动器、因特网……进入。对于黑客、恶意ActiveX、Java程序，Kill都能做到实时监控和病毒清除。此外，Kill还可查杀多种压缩格式文件中的病毒，并且可对经过多重压缩的文件进行病毒检测。Kill率先构建的全国授权服务网络，更保证了对产品售后的长期支持。一个月升级两次，发生紧急事件24小时内升级的服务措施，可保证及时杀除世界最新出现病毒，便捷迅速，及时将服务送到用户手中。Kill系列反病毒软件，微软全球采用，值得您的信赖!

专案四



零售价：730元

全年杂志及光盘 396 元 +USB coms 摄像头 =1126 元

现只需888元

最可靠的电脑保镖

任何风吹草动都逃不过因刚警卫眼:办公室安全维护、居家安全控管、工厂生产管理、实验室长程录影、自动展示系统……等等多种应用。还可作视讯会议、影像电子邮件、单张/动态影像捕捉、图片编辑，提供教育训练、商业促销、研发生产制作、家庭或网络应用。

即插即用的数码摄象机、个人电脑资料的保安监控/影音留言/长程录影、通过网络或电话和亲朋好友面对面聊天、通过E-mail与朋友分享你的生活影片、制作并管理个人的电子相册。

专案五



零售价：798元

全年杂志及光盘 396 元 + Flash56=1194 元

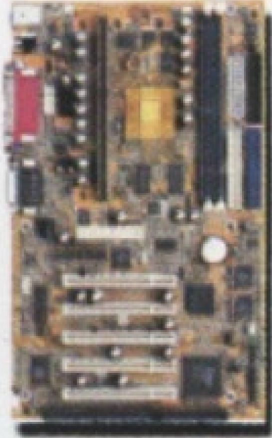
现只需988元

您想以56Kbps的速率进行网上冲浪吗？请赶紧使用创新公司推出的带有语音和免提电话功能、支持V.90标准的调制解调器吧!

具备语音功能、速率高达56kbps的内置PCI调制解调器 * 56,000bps高速下载、支持软件升级，保证投资物超所值、强劲的电话功能、高速G3传真(G2速度的1.5倍)、通过声卡的应答机、视频会议(V.80)

系统要求 * Pentium 100以上处理器，具备PCI插槽，16MB系统内存，20MB可利用硬盘空间Windows95/98，VGA图形卡，声卡，CD ROM驱动器。

专案六



零售价：1400元

全年杂志及光盘396元+技嘉GA-6WXM主板=1796元

现只需1458元

技嘉科技发表新款主板——GA-6WXM，采用Intel 810DC-100的最新版芯片组，支持Slot 1的CPU。内建高效能图形加速引擎及4MB SDRAM 3D显示缓存，采用新一代AMR (Audio Modem Riser)介面，AC97音效解码器提供16位立体声音效。拥有技嘉科技独家专利的优良技术 DualBIOSTM，内建高品质的YAMAHA 744 PCI音效芯片。还包含了TV-Out或DFP (Digital Flat Panel)接口，可以连接电视或数位式显示器。

如果有您中意的组合,您只需将该专案所需的金额汇至大众软件邮购中心并将该专案的编号在汇款单上填写清楚即可！有一点您一定要记住，优惠方案只针对大众软件订户。

挂号邮寄杂志或光盘每期加收挂号费2元。

邮购地址：北京和平门邮局3056信箱　邮编：100051
北京海淀区苏州街邮局045信箱　邮编：100089
邮购中心电话：(010) 82634107、82634092

Popsoft 大众软件



全三维即时战略游戏

连续获得98、99年度E3会展大奖

- 独特的视角切换功能，让你从四面八方进攻敌人
- 6大级别30余种太空战舰
- 独特的飞行轨迹，震撼的光影效果和逼真的星云背景
- 赠送秘匙(CD KEY)免费加入因特网连线作战

10月中旬正式发行 零售价148

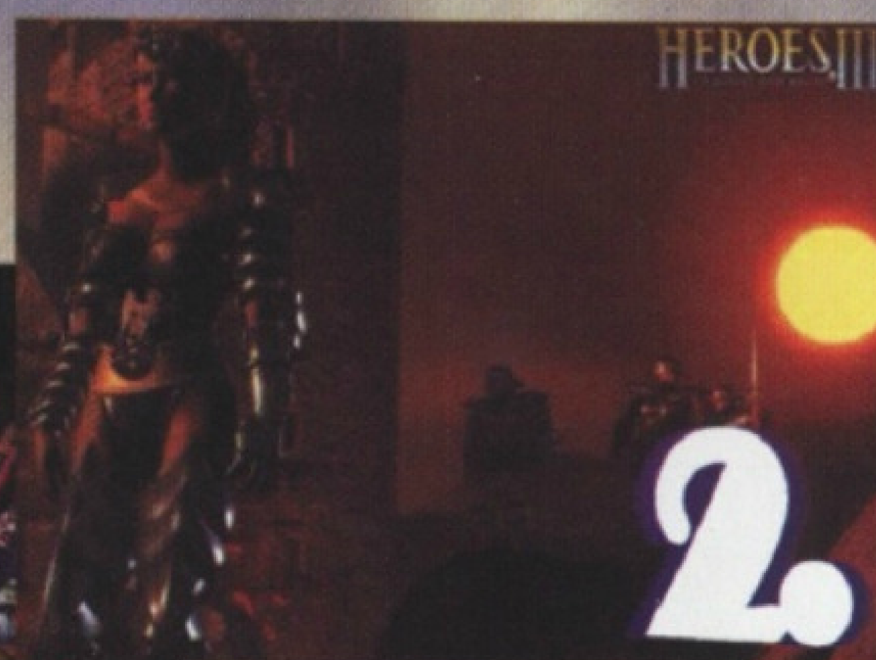


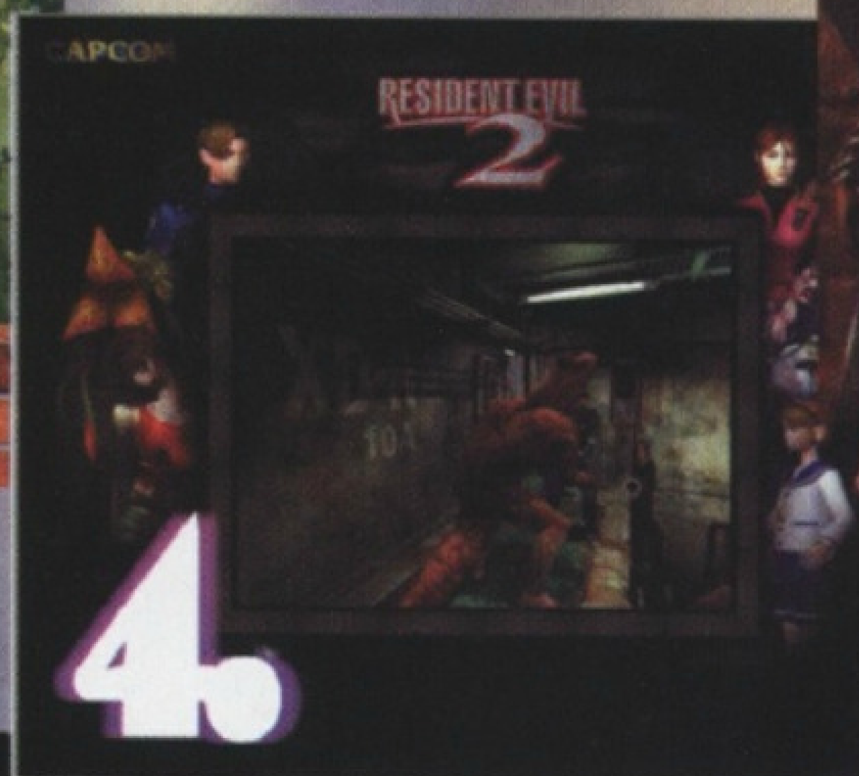
11月中旬正式发行

- 动作和冒险游戏的完美结合，再续天
  夜谭的传奇故事
- 经典动作解谜《波斯王子》3D形态全
  新登场
- 挑战数以百计的疑难谜题和危险陷阱
- 游历宫殿、集市、气艇等十五个具有
  波斯风情的场景
- 体验弯刀、弓箭、长棍等多种武器的
  斗感受
- 对付盗贼、壮汉、刺客30多种不同特
  的敌人
- 运用数十种魔法药剂和魔法弓箭

TOP TEN







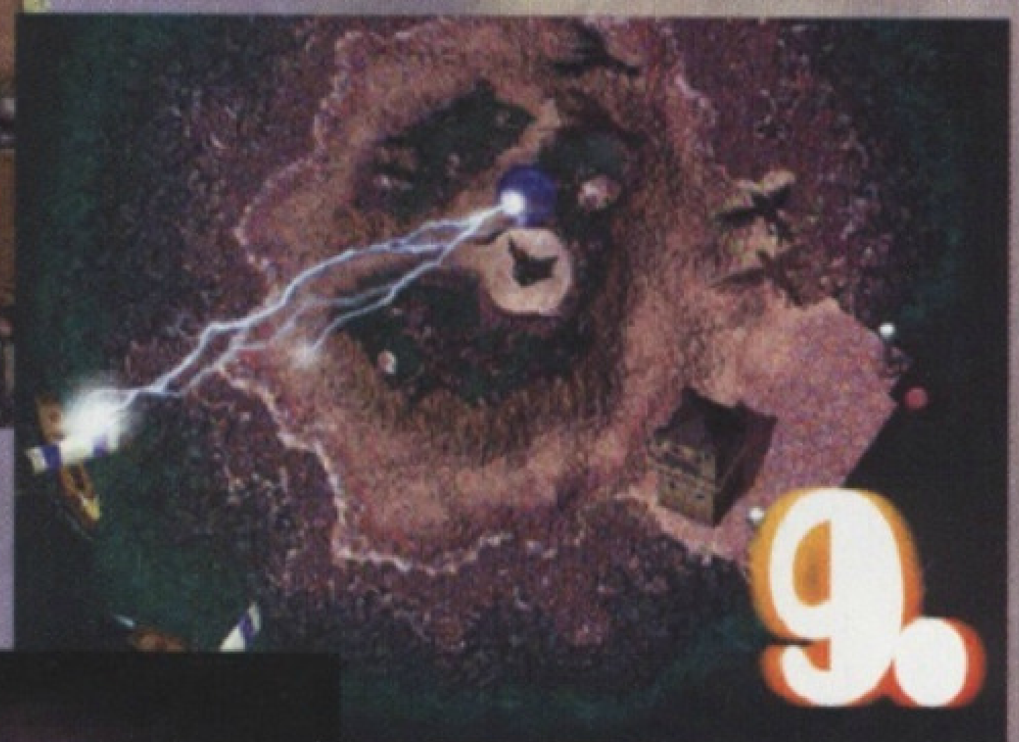














1. 心跳回忆——永远属于你
2. 魔法门之英雄无敌Ⅲ
3. 星际争霸
4. 生化危机Ⅱ
5. 仙剑奇侠传
6. 大富翁Ⅳ
7. 地下城守护者Ⅱ
8. 盟军敢死队——使命召唤
9. 横扫千军之王国风云
10. 极品飞车——孤注一掷



刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3383/TN　邮发代号：18-107　零售价：5.00 元